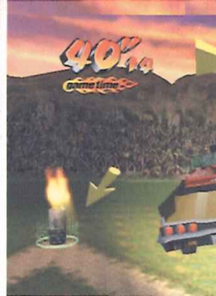


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
GAMELIVE
ABRIL 2004
Nº39
VAMPIRE: THE MASQUERADE
BLOODLINES
Mordiscos de acción
ANALIZAMOS
UN PÓQUER DE ASES
Acción para todos los gustos
REPORTAJE
STAR WARS
Los nuevos juegos galácticos
GUÍA
DEUS EX: INVISIBLE WAR
Cómo llegar al final
TRUCOS
Colin McRae Rally 04 · Trainz 2004 · Far Cry · Pax Romana · Counter Strike: Condition Zero
Castle Strike · Arx Fatalis · Fair Strike · Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark...
Nº 39 ABRIL 2004 • 4,95 EUROS
00039
8 424094 001477




















Desata el caos en las calles tanto de día como de noche,
conoce a nuevos CLIENTES ZUMBADOS
y corre como el diablo por la ciudad para llevarlos a su destino.
¡El tiempo vuela!

Cuelga unos dados horteras en el parabrisas,
olvida todo lo aprendido en la autoescuela y prepárate para ganar PASTA.

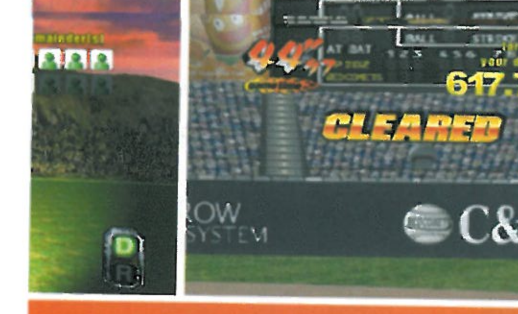
12 CHIFLADOS al volante de distintos cacharros

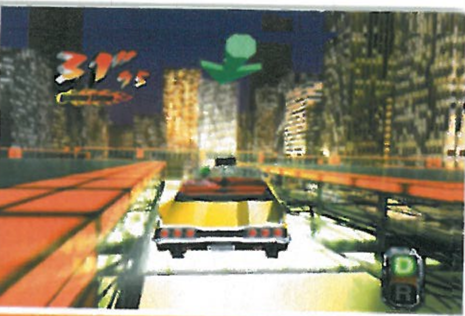
4 nuevos taxistas KAMIKAZES

DERRAPES delirantes y SALTOS IMPOSIBLES

MINIJUEGOS sólo para descerebrados






LANZAMIENTO: Marzo 2004

TRADUCIDO al castellano

12+

www.pegi.info

Interactive

Teléfono de atención al Cliente: 902 490 346 hotline@hotmail.com
www.planetadeagostini.net www.empireinteractive.com







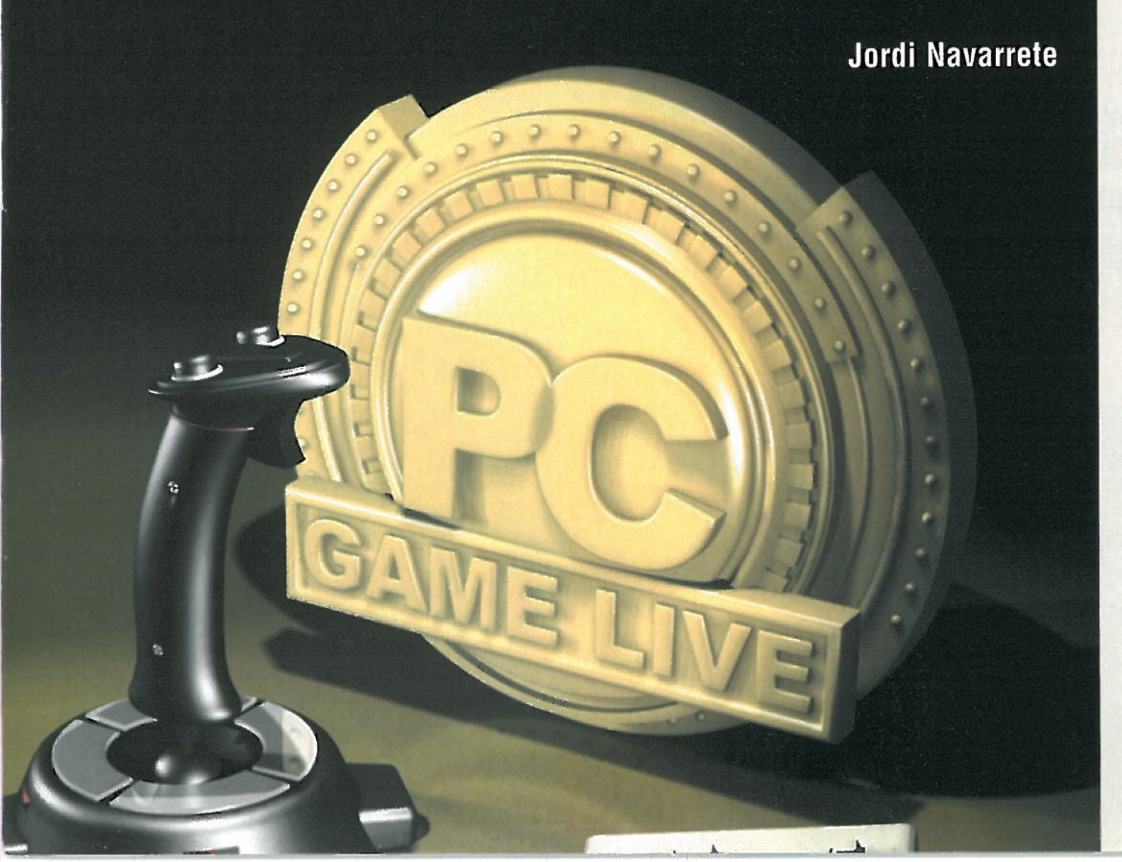
MADRID NOS DUELE

Ni éste ha sido un mes cualquiera ni esto que ahora escribo puede ser un editorial cualquiera. Hace unos días, a primera hora de la mañana, nos quedamos conmocionados al oír en la radio que al menos 50 personas habían muerto en un atentado terrorista en la estación de Atocha. Luego el siniestro contador fue avanzando hasta plantarse en cerca de 200 víctimas, 200 personas como tú y como yo que iban al trabajo o a la escuela un jueves por la mañana y tropezaron con la más absurda, injusta y cruel de las muertes.

Cierto, ésta es una revista de videojuegos. Y cierto también que todos los meses se producen en algún lugar del mundo catástrofes o actos de barbarie que deberían indignar y conmocionar a cualquier persona sensible. Pero esta vez ha sido aquí. Muy cerca, a tiro de piedra del lugar en que vivimos nosotros, y puede que incluso más cerca del lugar en que vives tú. Ha afectado a personas que sentimos próximas, a gente que conocemos.

Así que estas líneas no podían dedicarse a nada que no fuese el dolor, la indignación, la solidaridad y la rabia que sentimos ese 11 de marzo y los días que le siguieron. Era tanto una cuestión de vísceras como de sentido común: nos lo pedía el cuerpo, porque no se puede dar la espalda a la realidad que nos rodea. Sólo queda decir que este número que tienes entre manos es nuestro humilde homenaje a las víctimas: el fruto de nuestro trabajo y nuestra voluntad de seguir adelante. Lo mejor que podíamos ofrecerles.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, J.J. Cid, M.A. González, A. Guerra, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Alex Foix, Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña, Carles Martí

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel.: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica.

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/04/2004 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS ABRIL 2004



NUEVOS JUEGOS STAR WARS

32

La madre de todas las trilogías y todas las licencias está a punto de dar nuevos frutos. Descubre por qué LucasArts se olvida de las aventuras gráficas para trabajar en nuevos juegos con sello galáctico.

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

38

El próximo *Vampire* va a apostar por los mordiscos hiperactivos. El motor de *Half-Life 2* al servicio de una singular combinación de gore, acción, rol y criaturas alérgicas a los ajos.

UNREAL TOURNAMENT 2004

60



El primero del póquer de ases de la acción todo terreno que se abre un hueco este mes en nuestros compatibles. Modos de juego adicionales y la posibilidad de pilotar vehículos le dan un aire nuevo a *UT*.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

64

Ya está aquí la secuela del mejor juego de acción y sigilo hasta la fecha. Y la diseccionamos palmo a palmo. Se han pulido asperezas y se ha añadido el esperado modo multijugador. Vamos, que más y mejor.





Sí, hemos recibido unas cuantas cartas sobre el atentado de Madrid. Le hemos hecho hueco a una de ellas, pero han sido muchos los lectores que han querido compartir con nostros su estupor, su solidaridad y su rechazo a la violencia. La vida debe seguir.

No olvidamos

Me gustaría no tener que escribir este e-mail por varias razones. Porque esto es una revista de videojuegos y porque ojalá los atentados del 11-M nunca se hubiesen producido. Vivo en Coslada, zona por la que pasaron los llamados "trenes de la muerte" camino de los lugares de los atentados. Tengo conocidos afectados por los atentados y amigos que perdieron a seres queridos en ellos. Esta carta no es más que un ánimo a los familiares o conocidos de las personas afectadas por los atentados y un fuerte abrazo a las víctimas allá donde estén. Quería que saliese publicado en algún sitio, ya que es así como perduran las cosas. Poco a poco, esto se irá olvidando y sólo lo recordaremos en los aniversarios. Un saludo a todos los lectores y apoyo para ellos también si tienen a alguien afectado. Gracias.

Make. Coslada (Madrid)

Todos nos hemos visto afectados por la brutal masacre de Madrid. Pero, por supuesto, nada comparable con cómo se han podido sentir aquellos a quienes les ha afectado en su entorno más próximo. Por ellos, por su gente, por todos, publicamos esta carta y nos solidarizamos con tu dolor. Gracias también a los numerosos lectores que habéis escrito para expresar vuestro apoyo a los afectados. Ojalá a nadie más le toque sufrir una barbaridad semejante.

Salir de dudas

Me dirijo a vosotros para ver si me podéis resolver las siguientes dudas:

1) Tengo en mente comprarme un ordenador y me gustaría saber si es mejor comprarlo por piezas o todo el ordenador de golpe.

2) Mis amigos dicen que soy bueno jugando a *Praetorians* (no sé si soy tan bueno, porque sólo juego contra la CPU), y por eso me gustaría saber la página de algún clan del juego, si es que conocéis alguno.

Javier Soto Alonso. Coslada (Madrid)



Comprarlo por piezas supone una ardua labor que rara vez compensa, ya que hay muy buenas ofertas de equipos completos. Lo mejor es comparar precios y tener claro lo que compras: que te den detalles sobre el tipo y la cantidad de memoria que incluye, la tarjeta, el procesador... En cuanto a clanes de Praetorians, hay unos cuantos: date una vuelta por http://usuarios.lycos.es/comitetp. Allí encontrarás varios enlaces.

Excelente decisión

Estoy muy contento con la postura de Ubisoft de ofrecer el juego *Beyond Good and Evil* a 19,90 euros.Yo he comprado últimamente en serie económica juegos que como mucho ascendían a 19,99 euros (*Unreal II*, *IL-2 Sturmovik*, *Ghost Recon* + expansiones, *The Thing*). Prefiero esperar un año o así y pagar por un juego como mucho 20 euros y no los 50 o 60 que valen en el momento de su lanzamiento. Pero la decisión de Ubisoft de distribuir este espectacular juego a un precio "económico" desde el principio es de sombrerazo. Ya lo hicieron hace un año con *CSI*. Esperemos que cunda el ejemplo y otras distribuidoras les imiten (bueno, FX Interactive ya lo hace). Me parece que distribuir juegos a un precio adecuado es una forma muy buena de combatir la piratería: yo prefiero pagar 20 euros por un juego original que 6, 3, o 1 por una copia pirata en el "top manta".

Juan José Estepa (e-mail)

Pues eso, otro juego que podrán comprar jugadores que no nadan en la abundancia. Y un pretexto menos para los que no quieren pagar nada pero (según dicen) no pueden renunciar a tenerlo todo.



¿Por qué?

Estupor es lo que sentí cuando un camarada me enseñó un par de vídeos de gente haciendo trampa en un juego on line. Cuando te introduces en el mundillo, oyes hablar de ellos, pero yo no le di importancia convencido de que este tipo de cosas no tiene sentido. Sin embargo, se han convertido en una plaga que está echando a perder grandes juegos, empezando por *Counter Strike* y nuestro amado *Day of Defeat*. Parece ser que en todos los géneros hay quien utiliza trucos sin ningún pudor y, sinceramente, yo lo encuentro absurdo. ¿Qué pretenden con ello? ¿Alimentar su ego? ¿Pavonearse de que son los mejores? Pues vaya, si alguien disfruta con algo así, enhorabuena, campeón... Desde mi punto de vista, la gran diferencia entre partidas individuales y multijugador es que en estas últimas no existen comportamientos y actitudes predeterminadas, no existen dos partidas iguales. En fin, que estropear eso es algo que no me entra en la cabeza. ¿Seré muy tozudo?

José Ramón Ahumada. Reinosa (Cantabria)

HA VUELTO

Os escribo para contaros un secreto. Cuando era pequeño, a eso de los nueve años, todavía vivía con mis padres (como ahora, la independencia aún no ha llegado) y pasaba la mayor parte del día encerrado en mi cuarto. Nadie sabía por qué.
Durante un periodo de tiempo, mi rendimiento escolar bajó, mis amigos dejaron de verme, mi madre se desesperaba y mi abuela quería que me llevasen a un psicólogo. Mi padre, el peor de todos, decía que lo que había que hacer conmigo era meterme interno en un colegio de monjas. Pero de ahí no pasó el asunto, y las cosas se calmaron con el tiempo.
Ahora, a los 21 años, y desde hace un par de semanas, vuelvo a estar encerrado en mi cuarto. Ahora es mi novia la que no me habla, me he quedado sin amigos, los compañeros de universidad siguen sin dirigirme la palabra, mi made pasa de mí y mi padre sospecha que dedico el día a ver pornografía por Internet (mi abuela ya no es de este barrio). Os explico lo que me ocurre: de pequeño descubrí *Prince of Persia*, y hace un mes que me hice con *Las arenas del tiempo*. Un juego que sea capaz de absorber de tal manera, incluso 11 años después, debería estar en un museo y no en un escaparate.
David Modesto (e-mail)

Vamos, que el juego te ha gustado, ¿no, malandrín? Pues nada, dale fuerte. Y muchas gracias por aparcar las babuchas y la daga del tiempo por un rato y compartir con nosotros tus inquietudes de jugador empedernido.



¿Por qué lo hacen? Pues por el mismo motivo que informaticastros de pega van por los foros pavoneándose de que revientan los sistemas de seguridad de páginas amateur apenas protegidas. Por inmadurez. Por egolatría. Por aburrimiento. Por falta de amigos, de ideas y de horizontes. En resumen, porque hay gente para todo.

Negro sobre blanco

Soy un gran aficionado a los juegos y hay un tema sobre el que apenas he podido encontrar nada: el ajedrez. Me encantaría que me proporcionaran títulos de juegos de este tipo. Y también programas para componer música.
Rafael Romero. Fuenteheridos (Huelva)

Los últimos juegos de ajedrez que comentamos en estas páginas son Chessmaster 9000 y Kasparov Chessmate, los dos bastante recomendables (bueno, el primero más que el segundo). También puedes recurrir a programas específicos como Fritz (va por la versión 8.0 y es ideal para jugar partidas rápidas) o jugar on line en páginas como www.ajedrez21.com o www.icc.com (esta última, de pago). En cuanto a música, hay programas interesantes como las series Music Center, Music Maker o Magix Music Studio.



Salir del armario

Allá por los 80 le vendí a mis padres la moto de que aprendería informática si me compraban un Spectrum. Y la verdad es que algo aprendí. Para cuando entraron las consolas, mis intereses habían cambiado. Ni siquiera me dejé llevar por la avalancha PlayStation. ¿Estaría desenganchado? Pero he ahí que tenía mi PC, por entonces fría herramienta de trabajo, esperando a que redescubriese mi afición. Pronto comprobé que las posibilidades de entretenimiento que ofrecía se adaptaban tanto a mis gustos actuales como a mis placeres nostálgicos. Si sabes buscar y no te dejas llevar por la novedad de turno, no hay nada en el mercado del ocio que salga más barato en relación con lo que obtienes a cambio. Jugones veteranos, haced hueco. Un "inmaduro" sin complejos está entre vosotros de nuevo.
Buena parte de culpa de este reenganche la tenéis vosotros. Gracias y enhorabuena por vuestro trabajo. Aún podemos sacar a muchos del armario.
Jaime G. (e-mail)

Sí, aún hay quien asocia eso de seguir jugando a juegos de PC pasados los 20, los 30 o los 40 años con un cierto complejo de Peter Pan. Da igual, tarde o temprano entenderán que somos de otra generación o de otra mentalidad, que nuestros interesantes referentes no son los mismos que los suyos y que nosotros (¿por qué no?) seguiremos jugando en el geriátrico.



¿De qué vais?

Quisiera hacer una crítica de esta sección de Carta Blanca. Yo creía que servir de altavoz de los lectores no era exactamente que un redactor no identificado (le llamaré Señor X) se dedique a responder el correo con comentarios lapidarios y exabruptos. El último caso, la carta "Bendito retraso", cuyo autor demuestra ser muy inteligente. Lo que me sobra es la respuesta cargando contra el piratilla de turno. Vamos a ver, Señor X, si todos apostasen por los juegos de línea económica, como usted sugiere, las compañías no venderían ni una novedad, no podrían embarcarse en superproducciones y muchas se verían obligadas a cerrar al no resultarles rentable. Vamos, que se hundiría todo el mundillo del ocio interactivo, revistas incluidas. Así que, por favor, rece para que el videojuego sea artículo de primera necesidad o le veo escribiendo en el periódico de su parroquia. Hay margen para bajar los precios, pero con un planteamiento diferente de producción del videojuego. Pero esto ya es otro debate.
César L. Madrid

Perdone usted que los señores X le respondamos con uno de nuestros exabruptos, lo hacemos sólo para no perder la costumbre. En la respuesta a la que usted alude, no incitábamos a nadie a

dejar de comprar novedades, sólo decíamos que los lectores con limitado poder adquisitivo pueden recurrir a la línea económica o, directamente, no comprar juegos si en absoluto pueden permitírselo. Es sencillo, si usted no tiene dinero, no se sienta por ello autorizado a piratear software. En todo caso, robe usted una pera si tiene mucha hambre, pero no se escude en que el software está caro para agenciárselo por la patilla. Era sólo eso...

Jamón, jamón

En la sección Carta Blanca, cada vez me resulta más pesado leer las cartas de algunos que se vanaglorian de piratear los juegos. Y no sólo eso, sino que tienen la gran chulería de llegar a ofreceros un jamón a cada uno si encontráis a alguien que no piratee nada y tenga conocimientos de informática más o menos decentes. Pues bien, vuestra búsqueda ha terminado: podéis reclamar los jamones al tal Juan Carlos, ya que yo tengo en casa más de 50 juegos de PC, TODOS ORIGINALES, varios programas informáticos ORIGINALES y un sistema operativo ORIGINAL. Además, soy el administrador de la red informática de un ministerio. En mis más de 16 años trabajando en "la cosa pública", nunca he pirateado nada y desde hace siete soy el responsable de que la red no permita nada pirata.
Así que, amigo Juan Carlos, a rascarse el bolsillo y comprarles jamones a todos. Eso te pasa por ser un bocas.
Francisco Taboada. Pontevedra

Diga que sí, señor ministro de informática. Juan Carlos, esperamos que no seas de aquellos que tiran la piedra y esconden la mano y cumplas con tu promesa, como debe ser. En esta redacción somos seis y esperamos tocar a jamón por barba, y tampoco estaría de más que le enviases uno al compañero Taboada, ¿no crees?



No cuesta tanto

Hace poco un amigo me dejó *Sanitarium*, un juego que se tuvo que pasar con guía, ya que el muy ingenuo vio que la caja estaba en español y pensó que el juego sería en... Vamos, que era joven y confiado, el pobre. Yo, gracias a Internet, descubrí un parche que ¡traducía los textos! y pude pasármelo y disfrutar con el pedazo de historia que cuenta. Me pregunto si la gente que traduce estos juegos lo hace por la bondad de su corazón. Si es así, irán al cielo de cabeza. ¿De verdad es tan caro traducir textos? ¿O son los que distribuyen los juegos tan inhumanos como vuestro jefe? ¿Tendrán acciones de Opening? El caso es que mi amigo y yo hemos puesto a Carmack por testigo de que no compraremos rol ni aventuras graficas si no tienen, al menos, subtítulos en español.
Josein (e-mail)

Sí, de verdad es caro traducir juegos (echa un vistazo al reportaje sobre el tema que publicamos en este número). Y no, no hay nadie más cruel y despiadado que nuestro jefe, un monstruo sin entrañas que esperamos que no lea estas líneas, porque si las lee, estamos muertos.



¿Desliz?

Os escribo para comentaros lo que me parece un pequeño desliz. En vuestro reportaje sobre juegos que nunca han sido editados en España, los señores Pita y Masnou, al hablar de *Global Operations*, califican a ETA como "grupo armado". Es algo que no entiendo. Que yo sepa, dichos redactores no viven en Canadá, ¿verdad que no? Pues deben saber que ese "grupo armado" lleva atentando contra la vida de todos los españoles durante mucho tiempo y muchas han sido ya las víctimas. ¿Por qué llamarlos así cuando todos sabemos que el único calificativo que se merecen es el de terroristas y asesinos? Entre las andanzas del señor Carod y la ceremonia de los Goya, sólo



falta que salga esto en los medios. Tal vez esté exagerando, pero si estuviese bajo la amenaza de ETA o fuera familiar de una de tantas víctimas, no me hubiese sentado nada bien dicho comentario.
Rafa Romero (e-mail)

Bueno, tampoco nos pasemos de susceptibles, que decir que ETA es un grupo armado no es más que la constatación de un hecho. Ten por seguro que los autores del artículo utilizaron esa expresión sin la más mínima intencionalidad y que grupo terrorista o banda asesina también son fórmulas válidas para ellos. Pita y Masnou viven en este país, saben de sobra que ETA mata y desean que deje de hacerlo de una vez por todas, como tú y como cualquiera que tenga un mínimo de sentido común.

Ellos piden, tú pagas

Me gustaría opinar sobre el artículo publicado por vuestra revista en febrero titulado "La SGAE pretende tasar los discos duros". Cuando lo leí, me quedé muy sorprendido. Es decir, que parece que nuestros "queridos" amigos de la SGAE pretenden que yo pague más por un disco duro en el que, entre otras cosas, almaceno mis vídeos domésticos, producidos y dirigidos por mí, con mis "derechos de autor". Esto, señoras y señores, me parece un verdadero abuso. No tuvieron bastante con poner el famoso canon a los CD y ahora nos quieren fastidiar también con los dispositivos de almacenamiento. Y luego se quejan de la piratería... Sólo espero que la gente se informe sobre el tema y haga presión para que estos listillos no se salgan con la suya. A este paso, tendremos que pagar por encender el ordenador porque igual vamos a piratear algo. Es indignante.
Aitor Abadía (e-mail)

Pues sí, pero contra el vicio de pedir está la virtud de no dar, y aquí el problema es que la SGAE pide cada vez más y aún no ha aparecido quien se niegue a darles. El canon se aplicará porque los fabricantes de discos duros han cedido a las pretensiones de la SGAE, suponemos que para evitar problemas (total, va a pagarlo el usuario...). Eso sí, no creas que el pago

obligatorio de un canon antipiratería preventivo nos concede el derecho a grabar en nuestros discos duros lo que queramos. En absoluto, la piratería sigue siendo delito y nosotros seguimos estando bajo sospecha.

Culto a Ripoll

A mis 17 años, os aseguro que ya he visto revistas de casi todos los colores desde que no llegaba casi al teclado para jugar. Por eso, os felicito por el gran trabajo que nos ofrecéis mes a mes. Después de 38 números, os leo con las mismas ganas con las que leí la primera.
Me gustaría que pusierais de vez en cuando el juego de regalo en español, porque lo del inglés es un poco pesado a la hora de jugar. Por lo demás, ¡que haya GL para 38 números más! Termino felicitando al Sr. Ripoll, al que admiro. Yo también disfruto escribiendo sobre juegos (quién sabe si algún día...) y Ripoll es de los que consiguen que me lea sus textos aunque no me interese el juego de que habla. Me encantan su forma personal de describir los juegos y sus puntos de vista. Un fenómeno.
Nanducu (e-mail)

Pues que sepas que los artículos de Ripoll los publicamos porque sus padres nos pagan por ello. El chico es heredero de una familia de la más rancia aristocracia mallorquina. No tiene amigos ni oficio conocido, pero le ha cogido el gustillo a esto de analizar juegos. Mientras la familia pague, Ripoll publicará.

Rey sim corona

Soy un gran admirador de vuestra revista y amante de *Los Sims*. Me gustaría que me dijerais juegos similares a éste, ya que lo tengo a punto de explotar de tanto jugarlo. También me encantaría que en vuestro próximo número pusierais más videos de *Los Sims 2*. ¿Hay alguna página desde la que me los pueda descargar? Saludos al Foro de Sims Express.
Aarón García (e-mail)

Los vídeos los encontrarás en www.3dgamers.com. En cuanto a juegos similares a Los Sims, hay algunos, como Partners, pero son de inferior calidad. La patente de la simulación social de nivel sigue siendo una exclusiva sims.

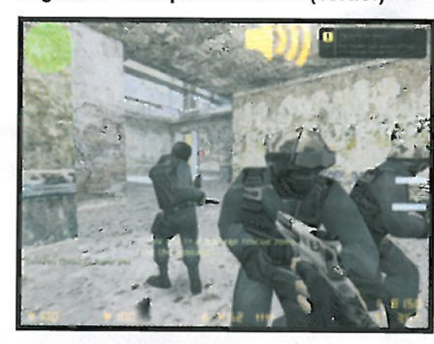
Confieso que he pecado

Quiero pedir disculpas a toda la gente que sigue fiel a los juegos de ordenador y no pasa a la moda de las consolas de 128 bits. Lo digo porque yo no he sido tan fiel: he roto uno de los diez mandamientos del jugador de ordenador ("no te pasarás a las consolas nuevas que estén de moda sólo por su extraña y absorbente publicidad"). Mi experiencia con la PS2 fue nefasta: tres meses me duró el entusiasmo por la máquina esa, después me cansé de la pobre relación calidad-precio de la mayoría de sus juegos. Lo de las mejoras gráficas empezó a parecerme la simple tapadera que esconde un enorme vacío de creatividad y diversión, por no hablar de la frialdad de los juegos. Por eso, decidí volver a mi ordenador, que (además de juegos que me entretienen mucho tiempo) me garantiza que disfrutaré de los mejores títulos de consolas por un 30% menos de precio. Además, la estrategia, casi inexistente en 128 bits, es uno de mis géneros preferidos. Por último, deciros que el undécimo mandamiento de la ley del pecero debería ser "no desearás el ordenador de tu prójimo", porque te volverás loco si te empeñas en mejorar el tuyo día a día y euro a euro.
Matías Dulce. Valladolid

El PC es misericordioso, entiende de sobras que no pecaste por maldad, sino por pura insensatez y exceso de entusiasmo juvenil. Todos hemos flirteado con las consolas en algún momento de nuestras vidas, pero siempre volvemos al redil, junto a nuestro amigo más fiel, el que nunca nos engaña.

El peso de la ley

Soy aragonés, de una ciudad pequeña, Alcañiz (15.000 habitantes) y estoy indignado por lo que les ha hecho a los cibers el gobierno de Aragón. En Alcañiz sólo hay (más bien había) un ciber, al que mis amigos y yo íbamos una vez a la semana, todos los sábados. Resulta que el gobierno de Aragón ha promulgado una serie de nuevas leyes que no tienen otro propósito que "matar" a nuestras cibersalas. A partir de ahora, esos locales necesitarán un montón de licencias, dos salidas de emergencia, cierta distancia entre los ordenadores, dos aseos (para hombres y para mujeres) y tarifas superiores a las actuales. Como resultado, el dueño de nuestro ciber ha tenido que cerrar al no poder asumir los gastos que implicaba adaptarse a la nueva ley. En mi opinión, los políticos españoles odian los ordenadores y cibersalas y siguen haciendo lo posible por destruirlas, con nuevas leyes y con campañas como la de que los juegos de tiros te vuelven violento o si juegas al *Final Fantasy* puedes matar a tu familia con una catana.
Bigotudo Thompson. Alcañiz (Teruel)



Trágico, lo que nos cuentas de la difunta cibersala de Alcañiz. Es como en aquellas viejas películas americanas en que el cierre del único cine del pueblo suele ser la metáfora de una decadencia irreversible: tras la última sesión, a los jóvenes les da por irse a Nueva York... o a la guerra de Vietnam. Esperamos que alguien se apiade de vosotros y abra un nuevo templo lúdico en la ciudad a pesar de esas leyes draconianas de las que nos hablas. ¡Teruel existe!

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es



El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.

MAX QUE NUNCA

Max Payne 3

ACCIÓN

Habrá tercera parte. Cuando muchos usuarios todavía no han finalizado la última aventura del agente Payne, Jeffrey L. Lapin, de Take Two, se encargó de confirmar que una tercera parte del juego está ya en desarrollo. "Habrá otro *Max Payne*", declaró Lapin en una convención, "aunque es prematuro hablar de él, porque aún nos llevará al menos un par de años hacerlo. Desde Take Two se ha asegurado que *Max Payne 3* no saldrá hasta que se produzca un salto cualitativo a nivel tecnológico que haga posible superar con claridad lo ya mostrado en los dos primeros títulos.
A día de hoy, se desconoce qué estudio de desarrollo se encargará de realizar el juego. Los rumores apuntan a que Remedy, padres de las dos entregas publicadas hasta la fecha, cederá el testigo a otro grupo de diseñadores todavía por confirmar.



Ésta no ha sido la última aventura de Max Payne. Take Two promete más.

AVENTURA CELESTE

Beneath A Steel Sky 2

AVENTURAS

Desde hace meses se venía insistiendo en que la clásica aventura gráfica *Beneath A Steel Sky* iba a contar con una secuela. Los rumores se dieron casi por confirmados el pasado 4 de marzo, fecha en que Revolution registró la dirección URL www.steel-sky2.com. Pocos días después, Charles Cecil, cabeza visible del grupo de diseñadores, confirmaba la noticia: "Sí, va a hacerse, pero el juego es todavía un proyecto y no puedo comentar mucho más allá de eso". Aunque esta segunda parte está todavía en un estado de preproducción, todo hace pensar que *Beneath A Steel Sky 2* será un juego multiplataforma. Es lo que viene haciendo Revolution con sus últimos títulos, como por ejemplo *Broken Sword 3*.
El juego original, aventura gráfica considerada un clásico hoy en día, fue lanzado para PC en 1994 y contó con el trabajo del reputado dibujante de cómics Dave Gibbons.



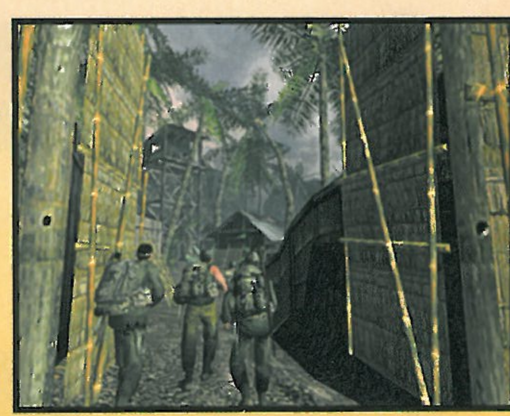
El juego original está considerado un clásico de la aventura gráfica.

AHORA, A VIETNAM

Conflict: Vietnam

ACCIÓN

SCI se ha encargado de presentar los primeros detalles de *Conflict: Vietnam*, nueva entrega de una serie de juegos de acción bélica que ya ha vendido más de 3,5 millones de copias en todo el mundo. El juego te pondrá en la piel de cuatro soldados del ejército americano, Ragman, Junior, Hoss y Cherry, aislados de su unidad durante la ofensiva del Tet de 1968 y sin otro objetivo que abrirse paso hasta las líneas amigas. Los desarrolladores pretenden reflejar así la lucha de cuatro hombres por su supervivencia en la hostil jungla de Vietnam.
El juego contará con un total de 12 misiones en las que se combinarán fases de infiltración en pueblos enemigos con otras en las que el jugador deberá remontar un río a bordo de una barcaza blindada. El lanzamiento de *Conflict: Vietnam* está previsto para otoño de este año.



Una de selvas, amistad entre hombres y supervivencia.



¿Cuál es la profesión del protagonista del juego?

☐ Electricista ☐ Marino ☐ Entomólogo

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de mayo e indicar "Concurso Far Cry" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de mayo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de junio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

UNA DE ELFOS

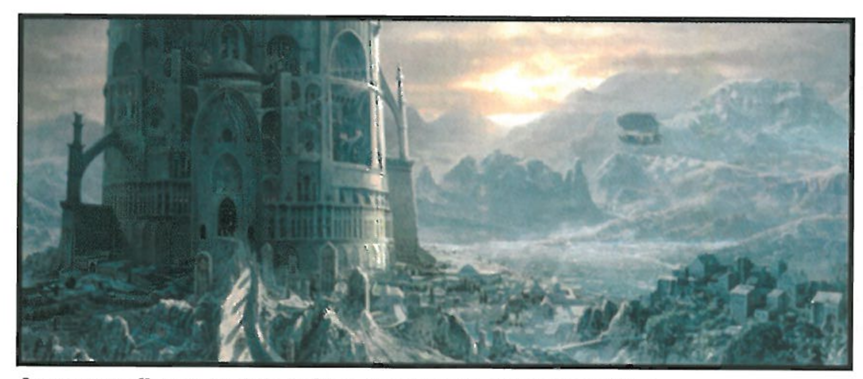
ESTRATEGIA

Armies of Exigo



Cine y juegos siguen estrechando lazos. *Armies of Exigo* es otro síntoma de que la alianza entre ocio digital y gran pantalla cada vez es más sólida: lo producen y desarrollan (en colaboración con Black Hole Games) los estudios cinematográficos Cinergi Pictures, responsables entre otras muchas películas de la saga *Terminator* o *Desafío total*.

El juego estará listo en otoño, y va a ser de estrategia en tiempo real ambientada en un mundo de fantasía. Las facciones en liza serán una coalición imperial compuesta por guerreros, magos y elfos, un conglomerado de razas monstruosas y, por último, una alianza de seres subterráneos que incluye hombres-lagarto y elfos oscuros. En fin, que la cosa va de espada y brujería, aunque los desarrolladores piensan dejar huella gracias a un acabado cinematográfico y opciones estratégicas hasta ahora poco explotadas, como el uso selectivo de desastres naturales.



A eso se refieren cuando hablan de aspecto cinematográfico...

YA DE VUELTA

CSI: Miami

AVENTURAS

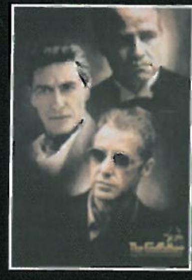
La brigada científica de Grissom y Carusso muy pronto volverá a echar raíces en tu disco duro. *CSI*, el primer juego basado en la serie de éxito mundial de la CBS, ha vendido un buen puñado de copias, así que la secuelas (*CSI 2: Dark Motives*, de la que te hablábamos hace tres meses, y este *CSI: Miami*) ya se abren paso. Más que en alterar la fórmula de juego (un tipo de aventura en primera persona basado en la recolección de pistas y resolución de pequeños enigmas lógicos que ya funcionó en su día), los desarrolladores se están centrando en crear nuevos casos y dotarlos de algo más de profundidad y densidad argumental. Puedes contar con una ambientación esmerada y esperamos también que con las voces de los actores televisivos.



Los protagonistas de *CSI: Miami* quieren investigar tu PC.

A LA CARRERA

SÓLO PARA ADULTOS



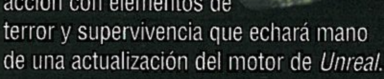
Así asegura Electronic Arts que va a ser su adaptación digital de *El padrino*. *The Godfather* será un juego de acción violento y amoral en la línea de *Grand Theft Auto*. Todo apunta a que la principal editora de juegos para PC del mundo planea un desembarco por todo lo alto en los juegos de línea adulta.

LA LEY DE LA SELVA



Groove Games trabaja en la secuela del juego de acción bélica *Marine Sharpshooter*. La puesta al día va a titularse *Jungle Warfare* y se desarrollará en la jungla de Burundi, donde un grupo de mercenarios al servicio del presidente del país se enfrentará a un grupúsculo rebelde para evitar una guerra civil.

AHORA, POR LIBRE



Hasta ahora, Digital Extremes se había limitado a echar un cable a Epic Games en juegos ambiciosos y de desarrollo complejo como los de la saga *Unreal*. Pero a partir de ya, trabajan en su debut en solitario. Será *Pariah*, un juego de acción con elementos de terror y supervivencia que echará mano de una actualización del motor de *Unreal*.

MÁS VÉRTIGO



Pues sí, habrá un tercer *Rollecoaster Tycoon 3*. El simulador de gestión de parques de atracciones va a renunciar a su espartana perspectiva isométrica para saltar a las 3D. También se está trabajando en mejoras en el modo de simulación de atracciones desde la perspectiva del usuario y en la inteligencia artificial de los visitantes del parque.



EL HORROR, EL HORROR...

Doom III — ACCIÓN


Otro amigo de los niños a punto para salir en el show de Torrebruno...

El goteo de informaciones relacionadas con *Doom III* sigue llegando a nuestra redacción. Las últimas noticias, que no son pocas, se refieren a nuevas armas, nuevos modos de juego y, cómo no, nuevas imágenes para amenizar el lote. A tenor de lo visto y oído, el título que quiere convertirse en el nuevo referente de la acción terrorífica parece dispuesto a cumplir promesas.
Tim Willit, diseñador jefe del proyecto, está convencido de que "si el primer *Doom* ya te asustó, tal vez no seas capaz de terminar este *Doom III*". Y es que los estudios de id Software están poniendo toda la carne en el asador para que la ambientación sea un aspecto esencial del juego. Sombras dinámicas, sonido envolvente con seis canales y unos gráficos de una calidad soberbia harán que te veas inmerso en esta historia de marcianos y monstruos como nunca antes.
De momento, poco más ha trascendido del argumento. Sólo sabemos que una vez llegado a la base de la Union Aerospace Corporation en Marte tendrás algo de tiempo para explorarla sin que se te tire un bicho encima. Eso sí, cuando el infierno se desate, puedes ir contando con que no habrá Dios que lo ate. Bestias y criaturas del averno, a cual más horrenda, te perseguirán por los oscuros corredores de la base y deberás echar mano de todo el arsenal a tu alcance para salir con vida de ésta. Un arsenal que estará compuesto de viejos conocidos, como la escopeta recortada o la BFG, pero también de nuevos compañeros de viaje, como una metralleta ligera o granadas de alto poder explosivo. Con todo, uno de los inventos más prometedores es el Cubo de las Almas, una antigua arma creada hace millones de años para detener a las huestes infernales. Seguro que te irá de perlas, vamos.
Y sobre los modos de juego siempre va bien saber que, si te apetece, podrás cambiar los monstruos infernales por otros más terrenales. Más que nada, porque *Doom III* vendrá con un modo multijugador que ofrecerá las clásicas variantes deathmatch y supervivencia. Unas modalidades que se beneficiarán, sin duda, de las posibilidades que ofrece el motor gráfico. Si no te andas con tiento, por ejemplo, es posible que tu sombra delate tu posición, con lo cual vete olvidando de preparar emboscadas a contraluz...
Aun así, el propio Willit lo quiere dejar bien claro: "Nuestro enfoque no ha cambiado: estamos dedicando todos nuestros esfuerzos a ofrecer una increíble experiencia para un solo jugador".
Y si empiezas a impacientarte por tener esta increíble experiencia en tus manos, tenemos otra buena noticia. Y es que el juego ya lleva tiempo con la fase de implementación tecnológica completada, por lo que los desarrolladores ya se están dedicando únicamente a la creación de contenido. Vamos, que ya queda mucho menos para que llegue a las tiendas.

Todo el juego irá en busca de un único objetivo: hacer que te mueras de miedo.

BATALLAS EN LA TIERRA ÉPICA

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

ESTRATEGIA

Tras la lluvia de Oscars que inundó a Peter Jackson y su trilogía, ahora le corresponde a *The Battle for Middle-Earth* mantener bien alto el pabellón de Tolkien. Y a medida que aparecen más detalles e imágenes del juego, parece claro que el pabellón ondeará muy arriba.

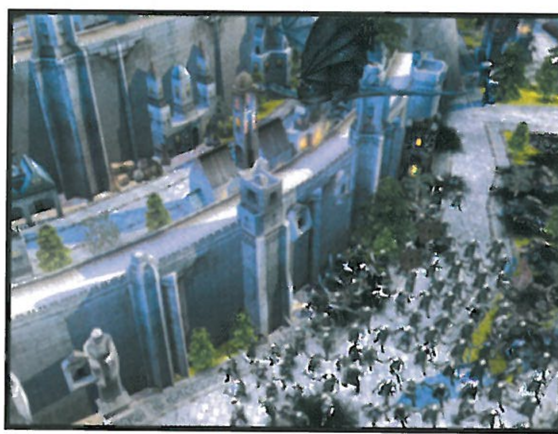
Como ya sabrás, *The Battle for Middle-Earth* toma prestado (o sea, licenciado) el rico universo visual de la trilogía fílmica y lo traslada a los bits en forma de ETR. Así que lo que primará por encima de todo serán unas batallas épicas y abarrotadas a más no poder. Precisamente por ello, el equipo de desarrollo está utilizando un sistema denominado "LOD everywhere" que permite visualizar a una cantidad indecente de orcos en pantalla con una tasa de imágenes adecuada incluso en equipos de gama baja. No sólo eso, sino que Mike Skaggs, productor ejecutivo del juego, se atreve a decir que el combate cuerpo a cuerpo de *The Battle for Middle-Earth* "será el más realista que se ha visto en un título de estrategia".

El juego utilizará el motor de *Command & Conquer: Generals*, aunque con retoques que no se están limitando a aspectos gráficos: también la inteligencia artificial mejora. De este modo, el equipo de Electronic Arts de Los Ángeles espera ofrecer un verdadero reto para el jugador en todas las batallas, repartidas en 25 misiones que se sitúan en distintos momentos de la trilogía. Además, el resultado final de una batalla podrá ser muy distinto al que se daba en la gran pantalla. Más que nada, porque cambiar la composición de tu ejército o modificar su despliegue puede alterar de forma significativa el desarrollo de los combates.

Añádele a todo esto la posibilidad de entrenar a tus ejércitos, la necesidad de gestionar adecuadamente los recursos y la participación de la Comunidad del Anillo, los nazgul y demás héroes y villanos, y ya tienes entre tus manos la que puede ser la promesa del año en el campo de la ETR.



El asalto a Minas Tirith promete ser uno de los momentos cumbre del juego.

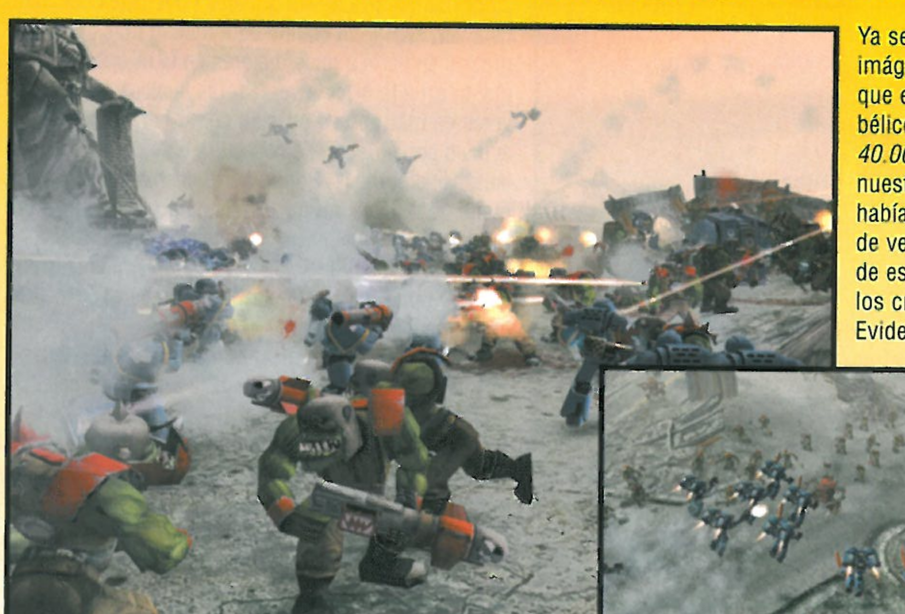


Son muchos, son feos y son peligrosos. Pero no dejes que te asusten.

OTRA DE ORCOS

Warhammer 40.000: Dawn of War

ESTRATEGIA



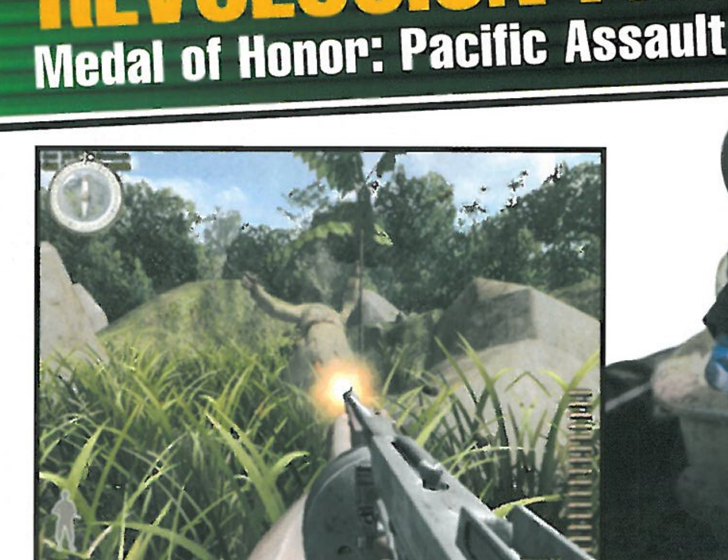
Ya se han hecho públicas las primeras imágenes de *Warhammer 40.000: Dawn of War*, que está previsto para finales de año. Los bélicos muñequitos del universo *Warhammer 40.000* ya han pasado varias veces por nuestros compatibles, pero nunca hasta ahora habían tenido tan buena pinta. Los encargados de vestir y maquillar las versiones poligonales de este juego de mesa son Relic Entertainment, los creadores de Homeworld.

Evidentemente, este juego de estrategia en tiempo real girará alrededor de las masivas y cruentas batallas entre los orcos y los marines espaciales. Sin embargo, algo de argumento tendrá. Básicamente, se tratará de meterse en la piel del comandante de marines Gabriel Angelos y evitar la invasión orca, aunque entre misión y misión irás topando con alguna que otra sorpresa.

REVOLUCIÓN PACÍFICA

Medal of Honor: Pacific Assault

ACCIÓN




La física mejorará mucho en esta entrega de la saga.



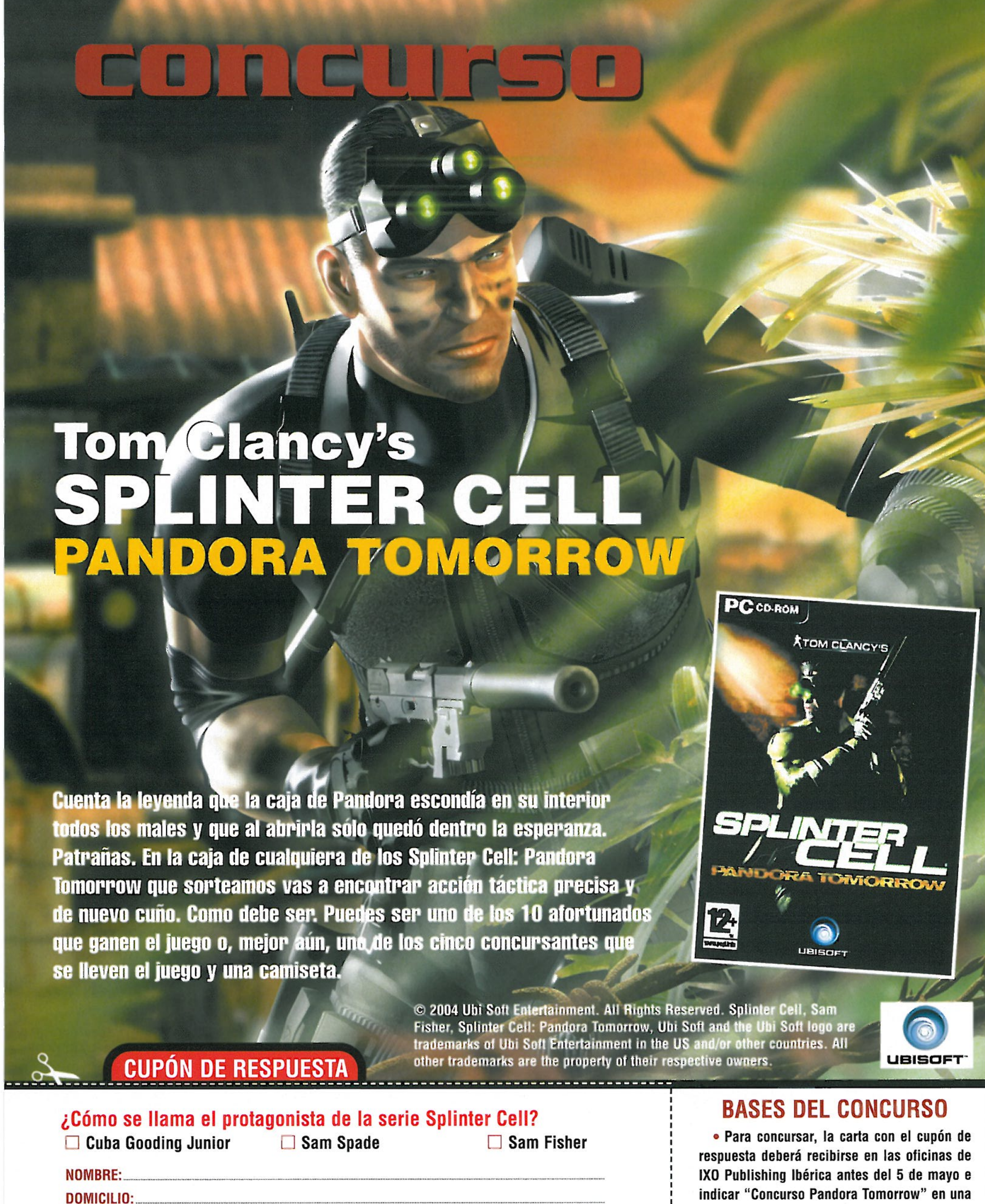
Ya sabes: quien tiene un amigo, tiene un tesoro. Y en plena guerra, mucho más.



Las señales de tu sargento no deben tomarse a guasa.

Según los últimos datos, el nuevo héroe americano ya tiene nombre. Se llama Tom Conlin, es marine y empezará sus andanzas en Pearl Harbor, bajo las balas niponas, para lanzarse poco tiempo después al contraataque por varias islas del Pacífico hasta llegar a la colosal batalla de Tarawa. Pero no creas que la cosa va a ser tan previsible como aparenta. A pesar de que el productor del juego, Matt Powers, advertía en un primer momento que *Pacific Assault* seguiría la fórmula de *Allied Assault* añadiendo pequeñas mejoras, lo cierto es que el equipo de Electronic Arts en Los Ángeles ha introducido algunos sustanciosos cambios en la saga. Para empezar, estamos hablando de un motor gráfico totalmente nuevo, aunque basado en el motor físico Havok. La herramienta permite unas animaciones más realistas que nunca y unos detalles faciales como no se han visto. Y no exageramos. Podrás ver, por ejemplo, que tus compañeros de pelotón, tras recibir un golpe o una magulladura, muestran un bonito moratón en su rostro. Y no sólo eso, incluso su aspecto físico irá evolucionando, de forma que ese tipo que antes era un rollizo soldado raso puede convertirse pronto en un curtido y delgado sargento chusquero. Precisamente, los compañeros conformarán otra de las grandes novedades del juego. Esta vez, luchar en equipo será mucho más efectivo, gracias en parte a unas mejoras en la IA que permitirán que tu grupito ejecute verdaderas tácticas militares. Así, verás en más de una ocasión cómo tus colegas te ayudan con el fuego de cobertura o se parapetan tras lanzar una granada. Por su parte, los japoneses echarán mano de tácticas tan peculiares como los ataques de todo o nada con el oficial al frente. Si éste cae en combate, el resto de soldados puede ver afectada su moral y optar por una de las famosas cargas suicidas con la bayoneta calada.

Además, tus acciones afectarán al transcurso de las misiones. Si en una misión estalla una de las cajas de munición que se te había encargado proteger, en la siguiente fase tú y tus compañeros deberéis apañároslas con menos balas. Y también puedes colgarte alguna que otra medalla recogiendo a compañeros heridos y arrastrándolos hasta el médico de turno para que los cure y así poder disfrutar de su compañía en la siguiente misión. Pero ándate con ojo si vas de héroe: los puñeteros japos tenderán a disparar precisamente a los médicos, tal como hacían en la guerra.



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cómo se llama el protagonista de la serie Splinter Cell?

☐ Cuba Gooding Junior ☐ Sam Spade ☐ Sam Fisher

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de mayo e indicar "Concurso Pandora Tomorrow" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de mayo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de junio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

ÉXODO SIDERAL

Ground Control II: Operation Exodus

ESTRATEGIA

Una nueva presentación de *Ground Control II: Operation Exodus* nos permitió hace unos días seguir el progreso de este juego, cuyo argumento se situará 300 años después de los sucesos del original. En esta secuela se enfrentarán tres facciones muy diferentes y cuidadosamente equilibradas.
Lejos de concentrarse en la explotación de recursos y la construcción de bases, este título propone una estrategia táctica con la posibilidad de obtener refuerzos a medida que combates. El juego se desarrollará en cinco entornos distintos y sólo permitirá jugar con dos de las facciones. Por suerte, Massive ha confirmado que incluirá un editor, de modo que los usuarios podrán crear unidades, mods, modos multijugador y campañas.



Vuelve un clásico reciente de la estrategia estratosférica.

AL ABORDAJE



Sid Meier's Pirates!

ACCIÓN/ESTRATEGIA

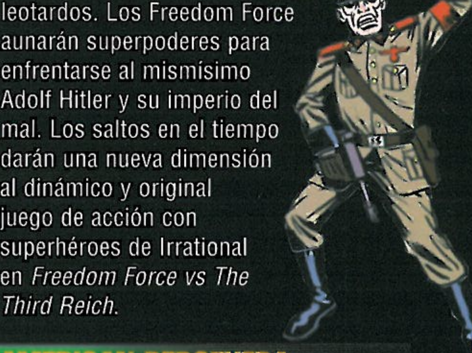
Ya hay imágenes del nuevo *Pirates!* Si algo consiguió el original hace 17 años fue dar una sensación de libertad sin apenas precedentes, y es esa característica la que Sid Meier se propone conservar en este remake. No por nada, el nuevo *Pirates!* ofrecerá una generosa ración de minijuegos con un hilo conductor: una historia de bucaneros de opereta. Podrás ir en busca de tesoros enterrados, batirte en briosos duelos de sable e incluso cortejar a la típica hija del gobernador (sí, los gobernadores españoles del Caribe siempre tienen hijas, nunca hijos).
Toda esta ristra de minijuegos se desarrollará en un mundo vivo y cambiante. Aspectos económicos, políticos y sociales ayudarán a que tengas la impresión en todo momento de vivir en la edad de oro de la piratería.



Pues sí, parece que *Pirates!* va a tener muy buen aspecto.

A LA CARRERA

ANTIFACES CONTRA BIGOTES



Vuelve el escuadrón de los leotardos. Los Freedom Force aunarán superpoderes para enfrentarse al mismísimo Adolf Hitler y su imperio del mal. Los saltos en el tiempo darán una nueva dimensión al dinámico y original juego de acción con superhéroes de Irrational en *Freedom Force vs The Third Reich*.

AMERICAN PERSEVERA



El diseñador American McGee ha confirmado que sigue adelante con *American McGee´s Oz*, su proyecto de juego de acción inspirado en el universo de la película *El mago de Oz*. Insistentes rumores apuntaban a que el desarrollo del juego había sido cancelado, pero McGee ha declarado que ya casi está listo.

TODOS CONTRA EL FUEGO

La agonía de un árbol mágico y el intento de salvarlo por parte de un adolescente que se crió junto a sus raíces van a ser las premisas argumentales de *The Roots*. En este juego de rol recorrerás de cabo a rabo el místico mundo de Lorth interactuando con un centenar largo de personajes.



ADIÓS, CONEJO

Ya es oficial: no habrá puesta al día de las aventuras de Sam y Max, el perro y el conejo detectives. *Sam & Max: Freelance Police* estaba previsto para primavera, pero LucasArts ha optado por cancelarlo. Según Mike Nelson, uno de los jefes financieros de la compañía, "no es el momento de editar aventuras gráficas para PC".



EL SOFTWARE VA BIEN

Cifras récord de la industria en España

Hace unas semanas, la asociación de editores y distribuidores de juegos (ADESE) presentó las cifras del sector en España durante el año 2003. Según el documento hecho público, las compañías habrían facturado 800 millones de euros, lo que supone un crecimiento de un 12,7% con respecto al año anterior. La cifra incluye las ventas de juegos de todas las plataformas y las de consolas, y supera ya la facturación global obtenida por las industrias de la música y el cine en nuestro país. Francisco Arteche, presidente de ADESE, declaró que "los videojuegos son ya una forma de entretenimiento masiva que compite en tiempo y en interés con otras formas de ocio y consumo cultural".
Los juegos para PC han experimentado un aumento de facturación bastante más discreto: de 124 millones de euros en 2002 han pasado a 125 en 2003. Según Carlos Iglesias, secretario general de la asociación, "el PC está estancado, pero mantiene una cuota muy significativa de la facturación total". Entre los datos ofrecidos por el informe, destaca que el género predominante en PC sigue siendo la estrategia (41,8%), seguido por la aventura (15%) y la acción (14,2%). El resto de géneros suponen porcentajes inferiores. Por supuesto, estas cifras se refieren sólo al mercado de software legal: la piratería sigue moviendo cantidades astronómicas. ADESE pretende luchar contra esta práctica de forma más activa, y para ello ha llegado a una serie de acuerdos con instituciones de diversos ámbitos.

SE ACERCA EL INVIERNO

Spellforce: The Breath of Winter

ROL/ESTRATEGIA

En nuestro análisis de enero encuadramos a *Spellforce* en el género de la estrategia, aun sabiendo que era uno de los híbridos roleros más claros con que nos hemos topado. Pues bien, a tenor de lo anunciado, parece que será precisamente el componente rol el que acentuará *The Breath of Winter*, expansión que los estudios de Phenomic ya están preparando. Una nueva campaña, nuevas habilidades y más experiencia para los avatares son algunas de las novedades que aportará. El argumento de la campaña girará en torno a un príncipe demonio que se dedica a despertar dragones de hielo para convertir a los civiles en daños colaterales y de paso resucitar a algún que otro dios muerto. O algo así. En todo caso, un cóctel de fantasía y rol estratégico que debería durar unas buenas 40 horas.



ENTRE EL VICIO Y EL DEBER

Premios BAFTA



Muy mal si a estas alturas todavía no sabes lo que son los premios BAFTA, así que no nos molestaremos en contarte que son los premios que concede anualmente la Academia Británica de las Artes, que de un tiempo a esta parte también concede premios a los videojuegos. *And the winner was... GTA: Vice City*, que acaparó varios premios en distintas categorías, si bien *Call of Duty* se alzó con el galardón al mejor título multiplataforma. Lo cual no es poco.





ES DE SABIOS



Breed

ACCIÓN

Ahora sí, ahora es de verdad: *Breed* llegará a principios de abril a las tiendas españolas. El juego debería haber salido el pasado mes de septiembre, y fue entonces cuando publicamos el análisis del mismo basándonos en lo que creímos era la versión final del juego. Craso error. Hoy, con la versión comercial en nuestros ordenadores, vemos que los meses extra de desarrollo le han venido muy bien a la errática IA de enemigos y aliados de la que hacía gala *Breed* el pasado verano. *Breed* es un juego notable que merece una oportunidad. La pena es que, al salir el mismo mes que *Battlefield Vietnam*, *Far Cry* y *Unreal Tournament 2004*, encontrará una férrea competencia. Además de dedicarse a mejorar *Breed*, Brat Designs se ha puesto a desarrollar en los últimos meses un nuevo juego de acción futurista llamado *Solar* que utilizará una versión mejorada del motor Mercury.



GANADORES CONCURSOS

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Fco. José Merinas Ariza, Córdoba - Cristofer Fernández, Mataró (Barcelona) - Jesús P. Salvador Morilla, Zamora - José L. Álvaro Sierra, Leganés (Madrid) - Juan C. Herrán Martín, Palencia - David Hernández Molina, Vilassar de Mar (Barcelona) - Diego A. Murillo Delgado, Valdelacalzada (Badajoz) - Isaac Vic Colom, Tordera (Barcelona) - Vanessa López Sáez, Torrelavega (Cantabria) - Joana Jiménez Fernández, Alpedrete (Madrid) - Alejandro Martí Andrés, Vila-real (Castellón) - José M. Ortega Ruiz, Aroche (Huelva) - Julia Prado Potenciano, Madrid - Mª Rosa Castells Blanquer, Barcelona - Xosé de Andrés Méndez, Otero de Rey (Lugo) - Justo Montero Hurtado, Ripollet (Barcelona) - David Merchán Nieto, Toledo - Juan de Dios López Pasadas, Íllora (Granada) - José L. Morales Uriarte, San Sebastián de los Reyes (Madrid) - David Suñé Pou, Barcelona

ZETA GAMES

Miguel Padrones García, Valladolid - Bernardo Roca Macías, Corbera (Valencia) - David del Olmo Suárez, Rivas-Vaciamadrid (Madrid) - Alberto Torres Loureiro, A Estrada (Pontevedra) - Raúl López Cortes, La Riera de Gaià (Tarragona) - José V. Millán Olveira, Riveira-Palmeira (La Coruña) - Jorge Polo García, Tarancón (Cuenca) - Diego Castillo Gómez, Zaragoza - Marouan Douha, Mollet del Vallés (Barcelona) - Víctor Almaraz Sánchez, Salamanca

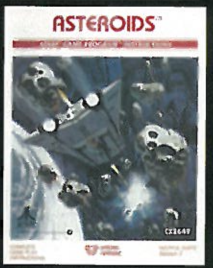
A LA CARRERA

NO ME TOQUES MI PLANETA



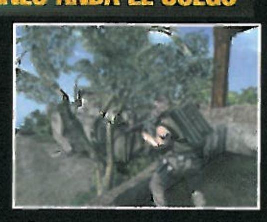
3Map Games se ha puesto manos a la obra con una expansión para *Homeplanet*, su juego de simulación espacial. La ampliación, titulada *Play With Fire*, te pondrá al mando de la defensa de tu planeta natal. Además de contar con nuevas naves, personajes y armamento, *Play With Fire* añadirá un modo multijugador para que el espacio se llene aún más.

ATARI RECUPERA A ATARI



Ahora que Infogrames ya no es Infogrames, sino Atari, sólo faltaba recuperar un poco del gran catálogo de juegos de la firma norteamericana. Y la recuperación ya se ha hecho: viene en forma de CD y contiene 80 juegos que aparecieron en recreativas o en la consola 2600. Un viaje al pasado por sólo 24,99 euros.

ENTRE ALEMANES ANDA EL JUEGO



Uwe Boll suma y sigue. El director y productor alemán especializado en traer videojuegos a la gran pantalla ha puesto *Far Cry* en su punto de mira. Al parecer, según informa la revista *The Hollywood Reporter*, el señor Boll ya dispone de los derechos del juego y empezaría con la producción de la película en 2005.

CANDIDATO AL TRONO



La International Game Developers Association ya ha dado a conocer su lista de candidatos a los premios que anualmente concede. De entre ellos, destacan especialmente la última entrega de *Prince of Persia* así como *Beyond Good & Evil*, que también acumula varias candidaturas en distintos apartados.

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
2. LOS SIMS: MEGALUXE
3. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
4. GHOST RECON
5. PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
6. IMPERIVM: LA GUERRA DE LAS GALIAS
7. AGE OF EMPIRES GOLD EDITION
8. SILENT HUNTER 2
9. TOTAL CLUB MANAGER 2004
10. TORRENTE: EL JUEGO

ESTADOS UNIDOS

1. CALL OF DUTY
2. AGE OF MYTHOLOGY
3. ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
4. LOS SIMS DELUXE
5. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
6. HOYLE CASINO 2004
7. FLIGHT SIMULATOR 2004
8. LOS SIMS DOUBLE DELUXE
9. DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE
10. EVERQUEST: GATES OF DISCORD

REINO UNIDO

1. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
2. X2: THE THREAT
3. LOS SIMS
4. CALL OF DUTY
5. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
6. DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE
7. LOS SIMS: DOUBLE DELUXE PACK
8. LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA
9. LOS SIMS: SUPERSTAR
10. SIMCITY 4: DELUXE EDITION

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de febrero.

LA BOLSA VIRTUAL

Más que confirmado: la estrategia rompe moldes y marca tendencias. Los españoles tienden a comprar barato y estratégico, aunque no le hacen ascos a otros precios y otros géneros.
Mención aparte merece, una vez más, el emporio sims. Aunque técnicamente pertenece al género de estrategia, viene a ser una fórmula de juego en sí misma, y una que hasta ahora nadie ha sido capaz de imitar con resultados ni siquiera comparables. Esta fidelidad española a la construcción de imperios y la acumulación de recursos contrasta con la diversidad que se aprecia en el mercado norteamericano: su lista está dominada por un juego de acción y hay títulos casi para todos los gustos. Lo mismo puede decirse de los ingleses, que juegan casi a cualquier cosa. Aunque, eso sí, que no les quiten sus managers de fútbol.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

FAR CRY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.farcrygame.com

Una isla con acción a raudales y en la que nada es lo que parece.

UNREAL TOURNAMENT 2004
Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35



www.unrealtournament.com/ut2004

Una de alta competición entre gladiadores galácticos.

ESTRATEGIA

SILENT STORM
Puntuación: 9/10
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14



www.silentstorm-online.com

Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02



www.blizzard.com/war3

La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.empiresrts.com

Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta deAgostini
Telf: 93 344 06 00



www.revistronic.com/games

La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Puntuación: 9/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 567 84 61

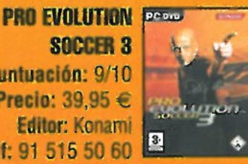


www.needforspeed.com

Carreras clandestinas con coches tunados y velocidad al límite.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9/10
Precio: 39,95 €
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60



www.konami-europe.com/pes3

Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic

Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80



www.il2sturmovik.com

Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com

Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de marzo. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

ARMED & DANGEROUS
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Proein



www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

BATTLEFIELD VIETNAM
Puntuación: 8
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts



www.eagames.com/official/battlefield/

CONAN
Puntuación: 6
Precio: 39,99 €
Editor: TDK



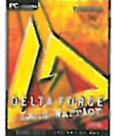
www.conangame.com

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE
Puntuación: 2
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware



www.novalogic.com/games/DFBHDTS

DELTA FORCE: LAND WARRIOR
Puntuación: 7
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware



www.novalogic.com/games/DFLW

DEUS EX: INVISIBLE WAR
Puntuación: 8
Precio: 44,95 €
Editor: Proein



www.deusex.com

FAR CRY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft



www.farcrygame.com

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft



www.raven-shield.com

SWAT GENERATION
Puntuación: 8,5
Precio: 19,99 €
Editor: Vivendi Universal



www.sierra.com

UNREAL TOURNAMENT 2004
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Atari



www.unrealtournament.com/ut2004

WILL ROCK
Puntuación: 6
Precio: 5,95 €
Editor: Ubisoft



www.will-rock.com

AVENTURAS

JACK EL DESTRIPADOR
Puntuación: N/D
Precio: 34,95 €
Editor: Virgin Play



www.adventurecompanygames.com/tac/jack_the_ripper

TRAITORS GATE 2
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play



www.adventurecompanygames.com/tac/traitors_gate

CARRERAS

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
Puntuación: 5,5
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta DeAgostini



www.empireinteractive.co.uk

DOWNTOWN RUN
Puntuación: N/D
Precio: 5,95 €
Editor: Ubisoft



www.ubisoft.com

DEPORTES

FAST LANES BOWLING
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Zeta Games



www.enlight.com/flbowling

ESTRATEGIA

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS
Puntuación: 7
Precio: 49,95 €
Editor: Nobilis Ibérica



www.desertratsgame.com

BATTLE MAGES
Puntuación: 6
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games



www.bm-game.com

CASTLE STRIKE
Puntuación: 6,5
Precio: 49,95 €
Editor: Data Becker



www.castlestrike.de/es/index.php

GRANDES IMPERIOS
Puntuación: 7
Precio: 29,99 €
Editor: Vivendi Universal



www.vup-interactive.es

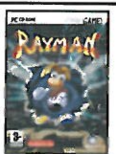
RAILROAD PIONEER
Puntuación: 6,5
Precio: 29,95 €
Editor: Nobilis Ibérica



www.railroad-pioneer.com

PLATAFORMAS

RAYMAN
Puntuación: N/D
Precio: 5,95 €
Editor: Ubisoft



www.rayman.com

ROL

ARX FATALIS
Puntuación: 7,5
Precio: 34,95 €
Editor: Nobilis Ibérica



www.arxfatalis-online.com

BALDUR'S GATE
Puntuación: N/D
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play



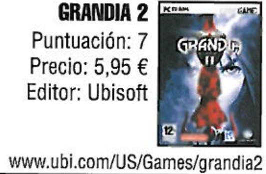
www.bioware.com/games/baldurs_gate

BALDUR'S GATE II
Puntuación: 9
Precio: 11,95 €
Editor: Virgin Play



www.bioware.com/games/shadows_amn

GRANDIA 2
Puntuación: 7
Precio: 5,95 €
Editor: Ubisoft



www.ubi.com/US/Games/grandia2

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK
Puntuación: 8
Precio: 29,90 €
Editor: Atari





http://nwn.bioware.com/underdark

SIMULACIÓN

COMANCHE 4
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware



www.novalogic.com/games/C4

EUROPEAN ENHANCED TERRAIN
Puntuación: 8,5
Precio: 29,95 €
Editor: Proein



www.abacuspub.com/catalog/s544.htm

FAIR STRIKE
Puntuación: 7
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games



www.fair-strike.com

FS FALCON 2004
Puntuación: 8
Precio: 39,95 €
Editor: Proein



www.justflight.com

IL-2 FORGOTTEN BATTLES: ACE EXPANSION PACK
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft



www.il2sturmovik.com

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.

PETER MOLYNEUX

EL CEREBRO



Se dio cuenta de que **lo suyo era el software lúdico** cuando, a principios de los 80, **sacrificó su cita** con una mujer **para quedarse** en casa **jugando** a su Commodore. Peter **Molyneux es el gurú**, una de las voces más importantes de la industria del videojuego.

Aunque es uno de los grandes de la industria virtual, ya hay quien le considera más un asesor, una fuente de inspiración y hasta un relaciones públicas que un creador de juegos en activo. Afirmación un tanto injusta pero que esconde una porción de realidad.

De todas maneras, nadie discute a Molyneux que ha llegado a su actual estatus pasando por todos los puntos intermedios y trabajando muy duro. En 1987, funda con Les Edgar una empresa llamada Bullfrog. Tras la creación de un juego que pasa con más pena que gloria (*Druid 2*, una adaptación para Amiga de un título de Commodore), Molyneux empieza a demostrar de qué pasta está hecho con *Populous*, un juego que era vanguardia en estado puro y proponía al jugador algo tan provocador como ser Dios. Nacían así los simuladores de deidades, juegos asociados indisolublemente a la figura de Peter Molyneux.

Por extraño que parezca, por aquel entonces, a causa de lo rompedor de la propuesta, los editores fueron reticentes a publicar *Populous*. Tuvo que venir Electronic Arts para que el juego saliese definitivamente a la venta y se convirtiese en un éxito inmediato, vendiendo cerca de tres millones de copias.

Los dioses están locos

Tras eso, lo de siempre. Molyneux necesitaba dar la reválida. Superó la prueba con creces gracias a otro juego antológico, *Powermonger*, una especie de puente entre su título anterior y otro que vendría después, *Syndicate*.

Presionado por Electronic Arts, que volvía a necesitar otro buen éxito de ventas, Molyneux trabaja en paralelo en la secuela de *Populous*. Pero ésta, *Trials of Olympian Gods*, da la impresión de ser un juego inacabado.

Sin embargo, *Syndicate* se encargaría de acallar las voces críticas con su soberbia traslación al monitor de esa nueva tendencia que venía arrasando en la literatura: el ciberpunk. Después dio un giro de tuerca a su carrera con *Theme Park* y *Magic Carpet*, juegos que abandonan la seriedad de la estrategia divina para adentrarse en la simulación estratégica.

En 1997, Molyneux volverá a pelear por un juego, *Dungeon Keeper*. Los altos cargos de Electronic Arts no se muestran muy receptivos ante un título que hace de la tortura y el tormento motivo de chiste. Con todo, la voluntad de Bullforg y Molyneux acaba por imponerse y el juego es finalmente publicado.

Molyneux ha acumulado el suficiente prestigio como para abandonar Bullfrog ese mismo año y fundar Lionhead Studios. Ya en esta compañía, creará *Black & White*, juego que, aun hoy en día, sigue despertando sentimientos encontrados. Actualmente, Molyneux parece inmerso en mil batallas. Se ha convertido en cabeza visible de Xbox, algo que combina con el desarrollo de juegos como *Black & White 2* o *The Movies*. Y es que este inglés de apellido galo todavía tiene que plantear muchas preguntas al usuario anónimo que, cansado de su rutina, se sienta en casa a jugar a que es Dios.

ZOOM

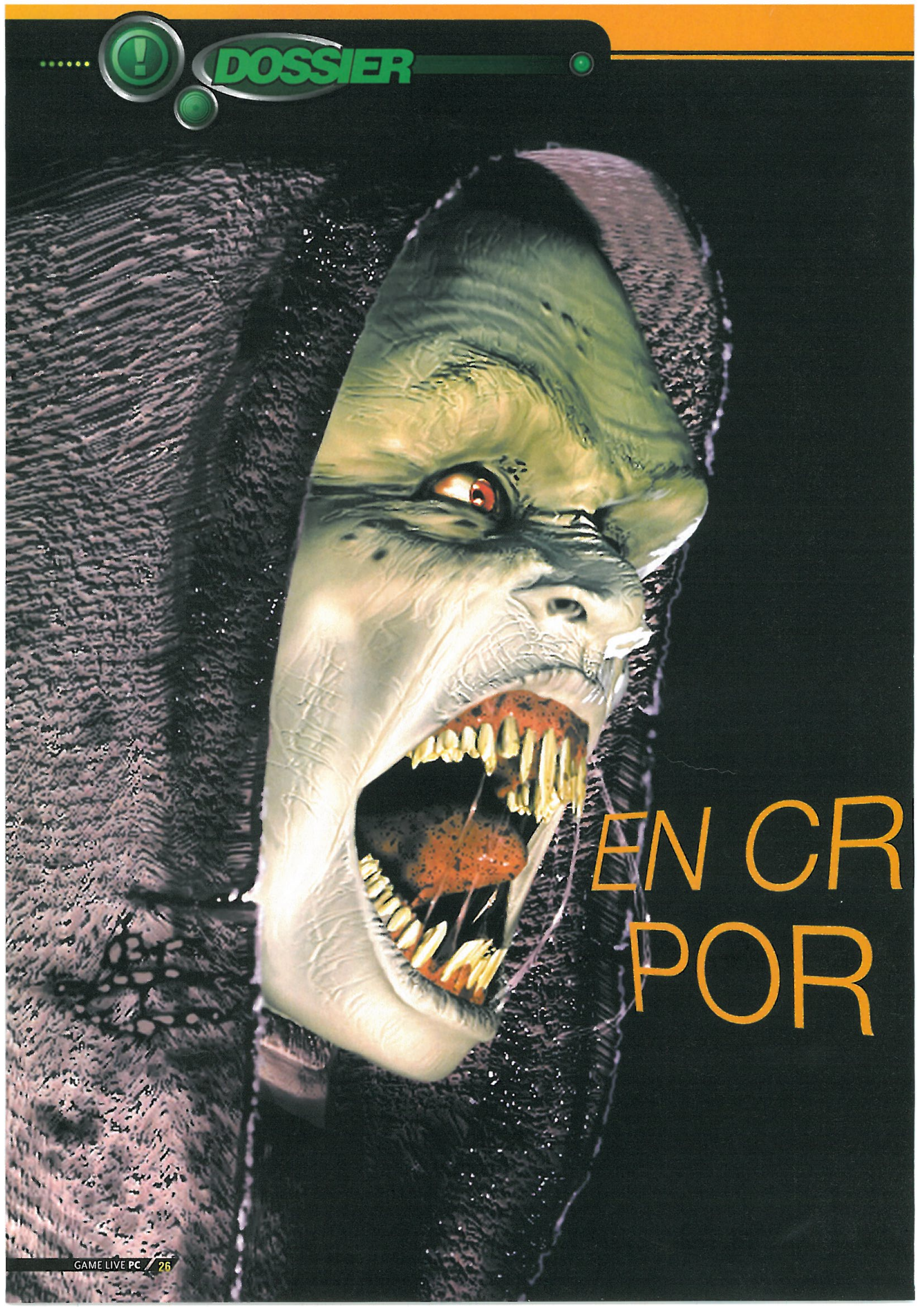
¿Qué ha hecho?
Saga *Populous*, *Syndicate*, *Magic Carpet*, *Theme Park*, *Dungeon Keeper* y *Black & White*.

¿Qué está haciendo?
Black & White 2 y *The Movies*.

¿Qué no haría nunca?
Un juego plano, que no plantease preguntas al usuario.



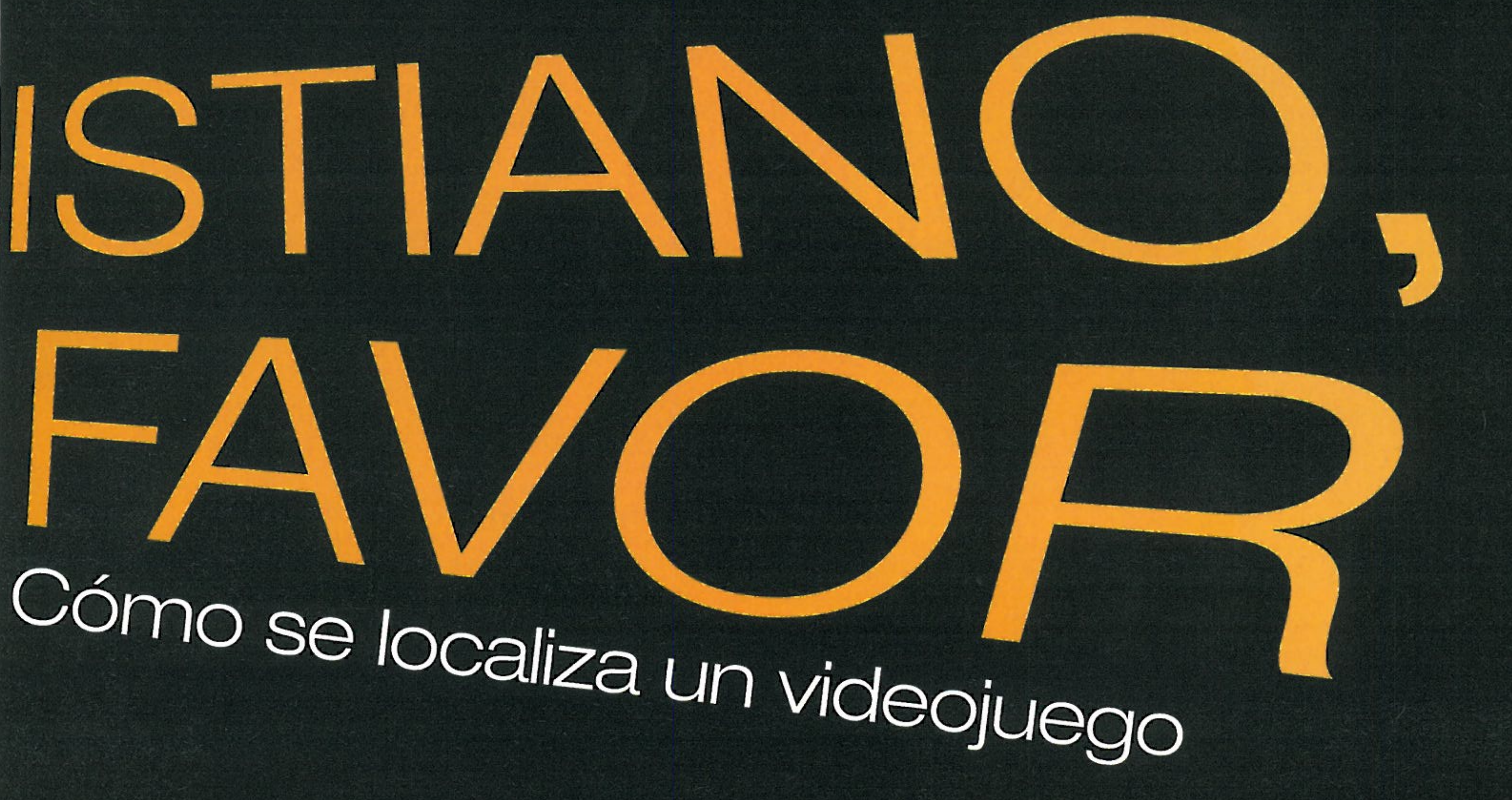
CASTLE STRIKE
86%
83
GameStar
Castle Strike
Computer Spiele
gut 1,92
nuevo
PC CD-ROM
Estrategia 3D en tiempo real
CASTLE STRIKE
DATA BECKER
Programa y manual en castellano
¿Estás preparado para el combate?
Europa se encuentra en plena Guerra de los Cien Años, Ingleses y Franceses se disputan el trono francés, guerras y plagas devastan a la población civil... te verás inmerso en un mundo de oscuros y profundos bosques, rodeado de múltiples y muy diversos enemigos, con muchas intrigas y misiones por resolver. Una vez hayas construido tu fortaleza deberás preocuparte por la expansión de tus dominios y para ello contarás - en este juego de estrategia en tiempo real 3D, con cámara libre y zoom - con la fuerza de un poderoso ejército y con gran variedad de armas de asedio. Gracias a la gestión automatizada de siervos y recursos podrás concentrarte plenamente en el combate y en el asedio a las fortalezas enemigas.
¡Ya a la venta!
Totalmente en castellano
www.castlestrike.com
DATA BECKER
Alcampo
Boulanger
Carrefour
Centro MAIL
EROSKI
Grupo Eroski
fnac
makro
Cash & Carry España
PC CITY
Computer Superstore
TOYS R US


EN CR
POR



Aunque cada vez más gente sabe idiomas, la mayoría de los usuarios prefiere jugar en su lengua natal, lo que en otros tiempos conocíamos como **el "cristiano". Por suerte, existe la traducción**, el doblaje y personas cuyo trabajo nos permite disfrutar, por ejemplo, de juegos franceses sin siquiera saber deletrear *croissant*. Es **un proceso plagado de** trabajo, **curiosidades y anécdotas.**

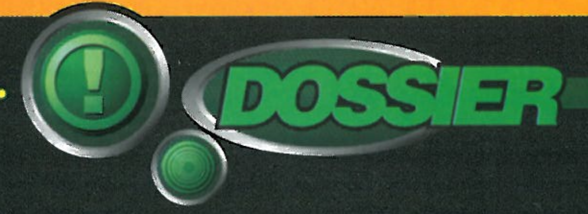
Por O. Garcia



Te imaginas enfrentarte a un *Monkey Island* sin entender ni una sola frase? ¿O escuchar la retransmisión de un partido de *FIFA* en una lengua incomprensible? ¿Y qué pasaría si en un juego como *Quake III* ni siquiera pudieras configurar los controles porque no sabes a qué acción corresponden? De hecho, aunque por ley los distribuidores de software no están obligados a traducir la caja del producto, cada vez son más los que optan por localizar sus juegos al castellano. Algunos traducen sólo el manual, mientras que otros hacen una localización completa de textos, gráficos y voces. En medio, queda un amplio abanico de posibilidades.

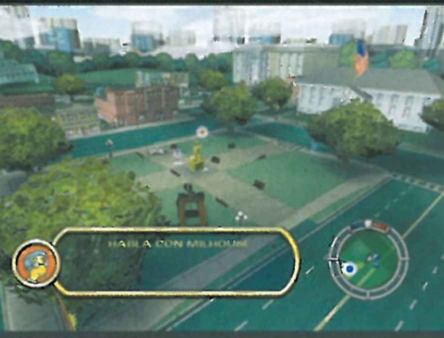
Pero, ¿qué es la "localización"? Según la Real Academia de la Lengua Española, "la acción y efecto de localizar". Es decir, situar. Hay que recurrir al diccionario de Microsoft (los padres del invento) para encontrar la acepción de "localizar" que buscamos. "El proceso de modificar un producto para que sea aceptado fácilmente en una cultura, región o país distinto". O sea, adaptar un producto de una cultura a otra para que más gente lo entienda y, por lo tanto, más gente se lo compre.

Un porcentaje cada vez mayor de juegos se publican totalmente traducidos, aunque muchas compañías deciden hacerlo o no en función de las expectativas de ventas de cada título. Incluso hay juegos que no se






Unreal Tournament no destaca precisamente por las voces de los personajes.


Un buen doblaje ayuda a enaltecer un buen producto.


Star Wars: Galaxies viene con una interfaz sólo apta para políglotas.

publican porque se estima necesario localizarlos y no resulta rentable. Javier Rodríguez, de Virgin Play, pone el ejemplo de *Battlespire*: "La localización fue una auténtica pesadilla. Se llegó a traducir buena parte del juego, pero la integración fue imposible. La fase de testeo resultaba más costosa que la traducción". Como consecuencia, descartaron su publicación. Sergio Rincón, de Planeta DeAgostini, añade que "continuamente se desechan juegos que se consideran interesantes por sus elevados costes de adaptación al mercado español".

EL ARTE DE LOCALIZAR

FX Interactive y Electronic Arts son dos de las compañías que se toman las cosas muy en serio a la hora de adaptar sus títulos a nuestro país. De hecho, Manuel Moreno, de FX, asegura que "nuestra política de empresa consiste en localizar todos los títulos que distribuimos, aunque no siempre estemos seguros de que eso vaya a traducirse en un incremento de ventas".

Al contrario de lo que muchos piensan, localizar un videojuego no es simplemente "coger unos textos, traducirlos y meterles unas voces". Es un proceso algo más complejo en el que pueden llegar a participar varias decenas de personas: traductores, dobladores, probadores, técnicos de sonido, programadores, coordinadores...

Todo empieza con la traducción de textos, algo que a menudo es un verdadero infierno. Básicamente, porque los traductores acostumbran a recibir los archivos de texto con frases o palabras sueltas, totalmente descontextualizadas, y en la mayoría de casos no tienen ni siquiera una beta del juego para hacerse una mínima idea del argumento o resolver dudas por su cuenta.

Imagínate una palabra en inglés tan sencilla y tan sobada en los videojuegos como es "Fire". Imagina que tú eres el traductor y que te llega esta palabra sin ningún tipo de contexto. ¿Cómo la traduces? ¿"Fuego", "Disparar", "Disparo", "Incendio", "Despedir"...? Ésta es la razón por la que en muchos juegos se encuentran verdaderas marcianadas que, en algunos casos incluso pueden arrancarte una sonrisa. Por ejemplo, "3 turns left" fue traducido en *Age of Wonders* como "3 gira a la izquierda" en lugar de "quedan 3 turnos".

ANTOLOGÍA DEL DISPARATE

El mundo del videojuego está plagado de errores de traducción (algunos discretos, otros de bulto) que pueden resultar divertidos... o hacer el juego incomprensible. Aquí tienes unos cuantos botones de muestra.

PASTELES DE AIRE

"A piece of cake" no es sólo un trozo de pastel. En inglés es también una expresión que significa "está tirado", "es muy sencillo" o cualquier cosa por el estilo. Algo que se le escapó al traductor de *Grim Fandango* cuando Manny se las tenía con una tela de araña y los dulces no aparecían por ningún lado.

LA IMAGINACIÓN AL PODER

"3 gira a la izquierda". ¿Un número primo que anda? ¿Una indicación para localizar un tesoro enterrado? Pues no: el aviso que aparecía en *Age of Wonders* cuando sólo quedaban tres turnos ("3 turns left").

LOS COCHES VUELAN...

"Marcha arriba/abajo". Habitual en los juegos de ordenador, ¿verdad? Sí, pero no en los simuladores de aviones, donde "Gear up/down" significa "Subir o bajar el tren de aterrizaje". Alguien va a tener problemas cuando quiera tomar tierra en la última expansión de *IL-2 Sturmovik*...

...Y HOMBRES TAMBIÉN

Pero el léxico de la aviación no siempre es tan complicado. Un "hombre-ala" debería ser entonces una especie de Ícaro, ¿no? Pues no, es un compañero de escuadrón según la literal adaptación de "wingman" que hacen los miembros del Escuadrón 111 en varios de los simuladores de EA.

LA DESIDIA

Esto es lo que pasa al usar un traductor automático y ni siquiera revisar el resultado. Una ventana de desinstalación que debería ser "¿Desea conservar las partidas guardadas?" se ha convertido en un surrealista "Usted desea al uninstall los juegos de ahorro?". La perla se esconde en *Colin McRae 04*.

1941: NORTE DE ÁFRICA... REVIVE EL LEGENDARIO DUELO ENTRE LOS GENERALES ROMMEL "ZORRO DEL DESIERTO" Y MONTGOMMERY.

"...estricta verosimilitud y mucha fidelidad a la historia bélica"
Game Live

"Motor gráfico sencillamente extraordinario."
"...amplias posibilidades tácticas"
MicroManía

"...una destacada inteligencia artificial de los enemigos"
www.playmission.com

AFRIKA KORPS

VS.

DESERT RATS

PC Games 85% (Premio en la categoría de Estrategia)
JeuxVideo 17/20 (Selección de la redacción) • PC Jeux 92% (Juego del mes)

Un marco histórico recreado a través de 2 campañas, 20 misiones y un entorno 3D hiper realista con sombras en tiempo real.

Función Pausa: reflexiona sobre tu táctica en cualquier momento y programa hasta 3 órdenes por unidad.

Más de 30 unidades por campo, con sus características específicas y con hasta 3 niveles de experiencia.

Realismo de combate: la Inteligencia Artificial desarrollada analiza tus acciones y pone en práctica la mejor estrategia.















➡ En *Warcraft III* se permitieron algunas licencias de traducción.

CHOQUE DE CULTURAS

Por si fuera poco, traducir un texto significa también adaptarlo cultural y socialmente. Por eso hay que tener en cuenta las referencias a realidades que pueden resultar desconocidas para el público español, el uso apropiado de modismos o argot o el registro que se debe emplear en cada momento. Un juego como *GTA: Vice City*, por ejemplo, contiene múltiples referencias a la cultura norteamericana y viene con una ración de argot inglés de los años 80. ¿Te imaginas tener que traducirlo?

En cualquier caso, sigue habiendo buenas y malas traducciones (el reciente *Apocalyptica* es un glorioso ejemplo de las segundas), y sigue habiendo buenos y malos traductores. Eso sí, para que un traductor malo no se convierta en pésimo, es indispensable que tenga un cierto conocimiento sobre videojuegos. Si no, los *shooters* se transformarán en "disparadores" y los *health meters* en "metros de salud".

Normalmente, la traducción de los textos de un juego suele llevar de tres a seis semanas, dependiendo obviamente de la cantidad de diálogos y menús que aparezcan. No es lo mismo traducir *Unreal Tournament 2004* que *Neverwinter Nights*. Las aventuras gráficas y las de rol se llevan la palma en esto de la extensión, y por ello mismo el coste de localización también resulta algo más elevado. Por media, el coste total de una traducción (es decir, todo el juego más la caja y el manual) puede oscilar entre los 1.000 y los 4.000 euros.

Una vez traducidos los archivos de texto, y tras una rápida revisión, los programadores vuelven a ensamblar los archivos en el código original, aunque por el camino es posible que se deban hacer ciertos retoques gráficos. Esto sucede, especialmente, en el caso de interfaces u otros textos del menú cuya extensión en castellano difiere del texto original, por lo que hay que reducirlo o aumentarlo según convenga.

Estos cambios gráficos también se aplican, a menudo, a imágenes que aparecen en el juego y que no están en formato texto. Un caso claro y que incluye también un trabajo de adaptación cultural son las vallas publicitarias que aparecen en muchos juegos deportivos, como la saga *FIFA*, por ejemplo.

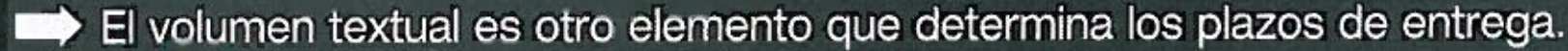
VEO TU TRADUCCIÓN Y LA DOBLO

Simultáneamente, los dobladores se ponen manos a la obra y empiezan a poner sus voces al juego. Algo que tampoco tienen fácil, porque la mayoría de veces los sufridos actores tendrán que interpretar sus líneas de diálogo sin ningún contexto y de renglón seguido. Aunque sería de desear que, al menos, pudieran leer los diálogos conjuntamente (al estilo de los culebrones radiofónicos), también es cierto que sería muy poco práctico hacer la lectura de los textos teniendo que recorrerse el juego de cabo a rabo y, en algunas ocasiones (como los juegos de rol o las aventuras gráficas), las preguntas y respuestas de múltiple elección lo hacen totalmente inviable.

Para complicar aún más las cosas, los actores tienen indicaciones muy vagas o nulas sobre el estado anímico o psicológico de su personaje en cada situación, por lo que pueden darse interpretaciones más que desafortunadas. *Unreal Tournament* se llevó la palma en este campo, con unas voces tan desangeladas que más que ambientarte en un juego de acción a gatillazos parecían una invitación al suicidio.

Pero dado que las cosas son tan complicadas, ¿por qué no ponerles las cosas más fáciles y proporcionarles los textos contextualizados o darles diálogos con sentido? Pues, sencillamente, porque esto añadiría una porción de trabajo significativa a los programadores y diseñadores del juego original, quienes tendrían que ordenar los textos para darles una coherencia argumental antes de enviarlos y volverlos a ordenar una vez traducidos. Al fin y al cabo, piensa que los archivos con los que trabajan traductores y dobladores son los mismos que utilizan luego los programadores en el proceso de ensamblaje. Y en este negocio, como en cualquier otro, el tiempo es oro.





➡ El volumen textual es otro elemento que determina los plazos de entrega.



➡ Por suerte, las malas localizaciones cada vez escasean más.



➡ *GTA: Vice City* supone un verdadero reto para el traductor.



➡ Darle soltura y naturalidad a un diálogo no siempre es posible.

¿TRADUCTOR, TRAIDOR?

Neverwinter Nights fue un juego sobre el que llovieron ciertas críticas cuando salió en nuestro país. Que si el retraso de la versión española, que si encima estaba mal traducido, que si ese bicho no se llama así si no asá... Pero para entender esto, hay que entender también que, a menudo, y sobre todo en el caso de grandes licencias, las compañías madre establecen sus propias reglas de adaptación. En el caso de *Neverwinter*, por ejemplo, fue Wizards of the Coast (la propietaria de los derechos del universo *Dungeons & Dragons*) quien dictó el vocabulario en español mediante un glosario predeterminado que se aplica a toda la marca *D&D*. Y esto, que a veces puede ser una ayuda para el traductor, supone que una mala traducción convertida en clásica y "oficial" no se puede cambiar. Por muy mala que sea.

ACTORES Y ESTRELLAS

Con todo, el doblaje de videojuegos es una faceta que cada vez cuenta con mayor proyección. Un ejemplo insigne es Bruce Campbell, actor fetiche de Sam Raimi, quien ha aportado su voz a varios juegos (*Spider-man: The Movie, Evil Dead: Hail to the King*), pero incluso Mark Hamill (alias Luke Skywalker), Ray Liotta o Elijah Wood han hecho sus pinitos en esto del doblaje.

También aquí, en España, la cosa está cobrando más interés por parte de las distribuidoras. Manolo Lama, el famoso comentarista deportivo, lleva ya tiempo poniendo su voz a los *FIFA* de EA, y otros actores y actrices del panorama español también han prestado sus cuerdas vocales a personajes poligonales. *The Simpsons: Hit & Run*, sin ir más lejos, venía con las voces en castellano de los actores de la serie y *Torrente, el juego* contaba con los comentarios de Santiago Segura.

Aun así, si algo tiene España es una excelente cantera de dobladores profesionales, por lo que la calidad en este sentido puede ser muy alta siempre que las compañías estén dispuestas a pagar un precio. Un precio que puede variar entre los 2.000 y 6.000 euros, en función de la calidad que se busque y los medios que se destinen. En la "gama alta", esto significa hacer un casting previo, disponer de unos estudios de grabación totalmente profesionales y hacer tantas tomas de audio como sea necesario.

Normalmente, en un doblaje participan de cuatro a siete dobladores, en función del presupuesto y del número de personajes que aparezcan en el juego. Así, los actores principales darán voz a los protagonistas, mientras que los restantes se ocuparán de poner voz a los demás personajes alterando su registro de voz para que el jugador no lo note.

LISTO PARA ENVOLVER

Finalmente, y una vez ensamblados los archivos de sonido al código original, es imprescindible que el resultado final se revise para evitar errores lingüísticos o posibles fallos gráficos o de ensamblaje. Por eso, el juego ya localizado pasará por las manos de varios revisores que deberán echarle un vistazo a fondo, ya sea examinando los mismos archivos de texto y audio o probando el juego. Evidentemente, si es necesario, habrá que volver a mandar los archivos para que se corrijan, aunque a menudo son los propios revisores quienes se encargan de enmendar los errores.

En total, el proceso de localización habrá llevado unos cuatro meses, una cifra que vuelve a variar de nuevo según la naturaleza del juego y el presupuesto destinado. Eso sí, al final tendremos en nuestras manos un juego que ha superado el abismo entre dos culturas.



➡ Cada vez más actores prestan sus voces a los videojuegos.



➡ A veces, localización y publicidad se dan la mano.

➡ Los simuladores siempre vienen cargados de tecnicismos.



JUEGOS GALÁCTICOS

Los nuevos proyectos con licencia Star Wars

¿Qué te sugiere la palabra **LucasArts**? Exacto: dinero. Y fama. Y sí, también aventuras gráficas. Pero, **sobre todo**, seguro que lo que más te sugiere es ***Star Wars***. La compañía de ocio interactivo de George Lucas **es** la encargada de exprimir sin descanso **la licencia de mayor éxito de la historia** de la producción audiovisual. Y ahora, **vuelven a la carga con nuevos proyectos.**

Por S. Sánchez

Hace muy poco, LucasArts anunció la cancelación definitiva de dos aventuras gráficas en desarrollo, las puestas al día de *Full Throttle* y *Sam & Max*. Al parecer, alguien ha decidido que conviene apostar por valores seguros: los tiros, que siempre funcionan, y la licencia *Star Wars*.

A los que discrepan de este análisis de la situación, les queda el pequeño consuelo de pasarse por la página "no oficial" de uno de los juegos cancelados (http://savesamandmax.com), leer allí las declaraciones de su máximo responsable, Steve Purcell, y firmar una solemne declaración on line de interés por el juego que (suponemos) no será más que una especie de homenaje póstumo.

Ahora toca olvidarse de los que se van y empezar a hablar de los que llegan. A cambio de ese par de aventuras, LucasArts va a obsequiarnos con tres títulos ambientados en el universo *Star Wars*.

TAN LEJOS, TAN CERCA

Todavía es pronto para hablar de uno de ellos, aunque ya te podemos anticipar que la segunda parte de *Caballeros de la Antigua República* está en desarrollo. Pero la galaxia lejana va a ser también el escenario de otros dos proyectos de la factoría Lucas que ya han sido presentados en sociedad. Para verlos, nos fuimos a Londres, donde actores con uniformes de soldado imperial custodiaban el cine en el que se proyectaron imágenes de *Star Wars: Battlefront* y *Star Wars: Republic Commando.*

Si todo marcha según lo previsto, ambos juegos verán la luz el próximo otoño, coincidiendo con el estreno a nivel mundial del *Episodio III* de la nueva trilogía fílmica. Tras demostrar a los cancerberos que no teníamos nada que ver con las fuerzas rebeldes, nos sentamos en el cine y asistimos a un anticipo de lo que darán de sí este par de piezas de software con licencia galáctica.

Star Wars BATTLEFRONT

Una galaxia muy concurrida

Hay quien sugiere que las similitudes entre este juego y *Battlefield* van bastante más allá del nombre. Imagina un conflicto a gran escala, con unidades a manta y vehículos pilotables y ambientado en el universo *Star Wars*.

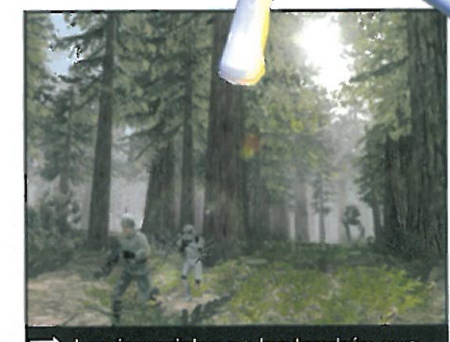
El primer contacto con el juego tiende a confirmar lo que ya se ha dicho de él. Sí, los puntos de contacto con *Battlefield* existen y son del todo evidentes. Es más, van un poco más allá de lo que suele englobarse bajo la fórmula "juego inspirado en", aunque está claro que las ideas son un bien de libre circulación. Lo que de verdad importa es lo que se sea capaz de crear en la práctica a partir de ellas.



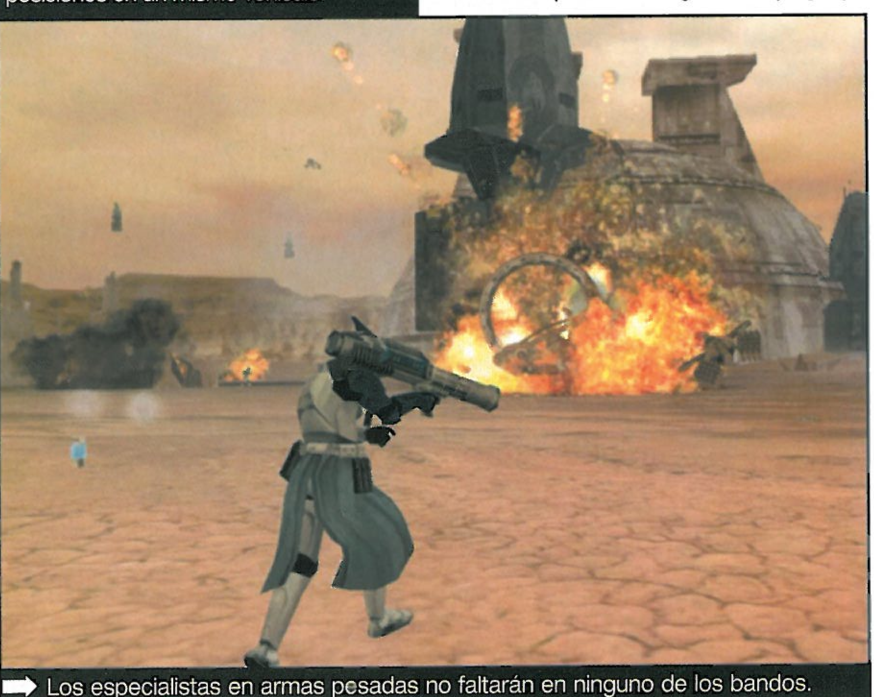
Los jugadores podrán ocupar distintas posiciones en un mismo vehículo.

Las dudas y reservas que siempre produce que un juego "recuerde" demasiado a otro se disiparon en cuanto asistimos al vídeo de introducción de *Battlefront*. Allí había mística galáctica en cantidades industriales: las imágenes renderizadas mostraban batallas con un aliento épico cien por cien *Star Wars* mientras una voz marcial y sugerente nos incitaba a ponernos al frente de los ejércitos y apoderarnos de la galaxia.

El que esto escribe se declara una persona fácil de convencer, no por casualidad sigo trabajando en *Game Live* pese a recibir mes tras mes los latigazos del tiránico Navarrete. Así que bastaron esas batallas resueltas a golpe de render para que diese brincos en mi butaca. Antes de que apareciesen las primeras imágenes del juego, yo ya estaba dispuesto a dejarme llevar y rendirme a sus encantos.



Los imperiales se las tendrán que ver con los ewoks en la luna de Endor.



Los especialistas en armas pesadas no faltarán en ninguno de los bandos.

MELODÍA DE SEDUCCIÓN

Según vimos, lo primero que deberás decidir en el juego es por quién o por qué vas a jugarte la piel (o las planchas de metal). Las opciones van a ser las que te imaginas: puedes unirte a la Alianza Rebelde o al Imperio Galáctico, y también a las dos facciones en lucha en el *Episodio III*, el ejército clon de la República y los droides de batalla separatistas.

Claro, esto plantea un problema, ya que se están mezclando elementos de las dos trilogías y ello podría provocar problemas de coherencia y discordancias temporales. Pero no te preocupes, que aquí lo tienen todo más que previsto: cada facción tendrá su contexto y su época, de manera que no verás al ejército clon invadiendo Endor durante las guerras ewok que disfrutamos en *El retorno del Jedi*. Vamos, que los clones se enfrentarán a los droides y los rebeldes al Imperio, sin posibilidad de que se den cruces contra natura.

El juego se basará en enfrentamientos multijugador masivos: hasta 64 jugadores podrán combatir a la vez enrolándose en


Los pilotos serán una de las clases especiales de la Alianza Rebelde.


La guerra galáctica está en camino. Y tú tendrás que tomar parte en ella.

uno de los dos bandos. En muchas de las partidas intervendrán terceras facciones, aunque éstas van a correr a cargo del ordenador. En la partida a la que asistimos, eran los moradores de las arenas los que daban leña a diestro y siniestro, con lo que el juego se convertía en un encarnizado toma y daca a tres bandas. Sin embargo, no todos los "espontáneos" van a ser igual de imparciales: los ewok, por ejemplo, colaborarán con los que pretenden restaurar la República poniéndoles continuas trampas a los jugadores del bando imperial.

Cada uno de los bandos contará con seis unidades específicas con acceso a armamento y habilidades únicas. De esas seis, dos serán propias de la facción: por ejemplo, todas dispondrán de expertos en armas pesadas, pero sólo la Alianza Rebelde podrá contar con espías.

A POR ELLOS

Al tratarse de un clon de *Battlefield* (vaya, se me ha escapado), los objetivos van a ser casi idénticos a los que asumíamos en el juego de DICE. Se tratará de apoderarse de determinados puntos del escenario y, claro, gran parte de la gracia tendrá que ver con la posibilidad de manejar vehículos. Aquí va a estar sin duda uno de los puntos fuertes del juego, porque pilotar un Spitfire ya tiene su gracia, pero no hay palabras para describir lo que ha de ser pasearse controlando un AT-AT mientras los compañeros toman la posición de artilleros y acribillan al enemigo.

Y quien dice un AT-AT, dice un X-Wing, unas speeder-bikes o las naves de transporte que aparecen en *Episodio II*. Ah, y otra cosa: *Battlefront* facilitará la comunicación por voz a aquellos jugadores que dispongan de un micrófono conectado al ordenador.

EL JUEGO SE BASARÁ EN ENFRENTAMIENTOS MULTIJUGADOR MASIVOS: HASTA 64 JUGADORES A LA VEZ

Este mar de coincidencias entre un juego y otro también permite algún islote de distinción. El más significativo tal vez sean las bonificaciones especiales que ofrecerá el modo conquista de *Battlefront*. Estas recompensas se obtendrán en función de las batallas ganadas y pueden consistir, por ejemplo, en que el mismísimo Darth Vader te eche una mano con los asquerosos rebeldes en fases muy concretas de la batalla.

Por lo demás, aún es pronto para hablar de cuestiones gráficas, ya que el juego está en una etapa de desarrollo muy temprana y aún admite un amplio margen de mejora. Tratándose de un producto LucasArts, apostamos a que tendrá un alto nivel técnico.


Éste es uno de los francotiradores imperiales, muy apreciados en este tipo de juegos.

Las torretas defensivas podrán ser controladas por los jugadores.

Star Wars REPUBLIC COMMANDO

Estrellas silenciosas

No sólo de enfrentamientos masivos vive el universo *Star Wars*. ¿Qué tal un buen menú de **acción concienzuda y sigilosa**? Los que siempre soñamos con ver **adaptada la fórmula de *Rainbow Six*** a nuestro universo de ficción favorito estamos de enhorabuena.


Unos cuantos droidekas no han de suponer un problema para lo mejor del ejército clon.

Algunos enemigos necesitarán una buena dosis de iones.

El segundo juego presentado en Londres nos dejó mejor sabor de boca que el primero. Aquí, los puntos de contacto con otro juego de éxito (*Rainbow Six*, en este caso) vuelven a ser dignos de mención, pero el juego incorpora suficientes aportaciones a la fórmula de la acción táctica como para que lo consideremos una propuesta con personalidad e incluso original.

En esta ocasión, la licencia de *La guerra de las galaxias* se ha puesto al servicio de un juego que se centra en las tácticas realistas. *Republic Commando* se basará en pequeños grupos de combatientes muy bien adiestrados que deberán ejecutar una serie de acciones bélicas con pulcritud y eficacia. Los hechos que se desarrollan en el juego pueden situarse en algún momento impreciso entre los episodios I y II de la saga, aunque poco importará eso, ya que *Republic Commando* apenas va a tener pretensiones narrativas.

Los protagonistas de las acciones son un grupo de élite, lo más granado del ejército de clones que sirve a la Antigua República. Como si fueran los Seals del espacio, a ellos les toca resolver las situaciones más comprometidas.

UNA PARA TODOS...

Este tipo de juegos ha conocido su época dorada hace muy poco, pero la fiebre táctica ya parece estar empezando a remitir. Justo cuando Tom Clancy y compañía se han tomado un respiro, aparece un título de estas características con soldados clon, wookies y esclavistas trandoshan como protagonistas.

En el juego, asumirás el control del oficial de mayor rango del grupo durante los 15 niveles de que va a constar. La perspectiva será en primera persona, y tendrás que ir avanzando con cautela e ir tomando una serie de decisiones comprometidas de las que se nos dio buena muestra en la presentación. Por ejemplo, para franquear una puerta automática bloqueada, se planteaban las siguientes posibilidades: tratar de abrirla uno mismo, ordenar a uno de tus hombres que tratara de conseguir el código


Aquí tenemos a los elegidos luciendo palmito.


Tendrás que cuidar en todo momento a los miembros de tu equipo.



Situaciones como ésta serán frecuentes, dada la naturaleza traicionera de los atacantes.

Es posible que a veces no seas consciente de lo que te acecha por detrás.

POR LO QUE PUDIMOS VER, EL JUEGO INVITARÁ EN TODO MOMENTO A UN TIPO DE ACCIÓN PAUSADA Y TÁCTICA

de apertura o bien ordenar al equipo entero que la volara y pasara al asalto.

Habrá que tener muy en cuenta las características del escenario y sus "puntos sensibles", es decir, aquellas áreas concretas con las que se podrá interactuar. Vas a tener un amplio espectro de órdenes que asignar a tu equipo. Cada vez que una de ellas implique interacción con elementos del escenario, en tu visor aparecerá la representación holográfica de los miembros de tu equipo mientras cumplen con las tareas asignadas. Es decir, te será sencillo hacerte en todo momento una composición de lugar y seguir al detalle la forma en que se desarrollan las acciones. Es un detalle importante, ya que, por muy clones que sean, tus soldados no deberán ser arriesgados sin motivo: sus características específicas les hacen muy valiosos, casi irreemplazables.

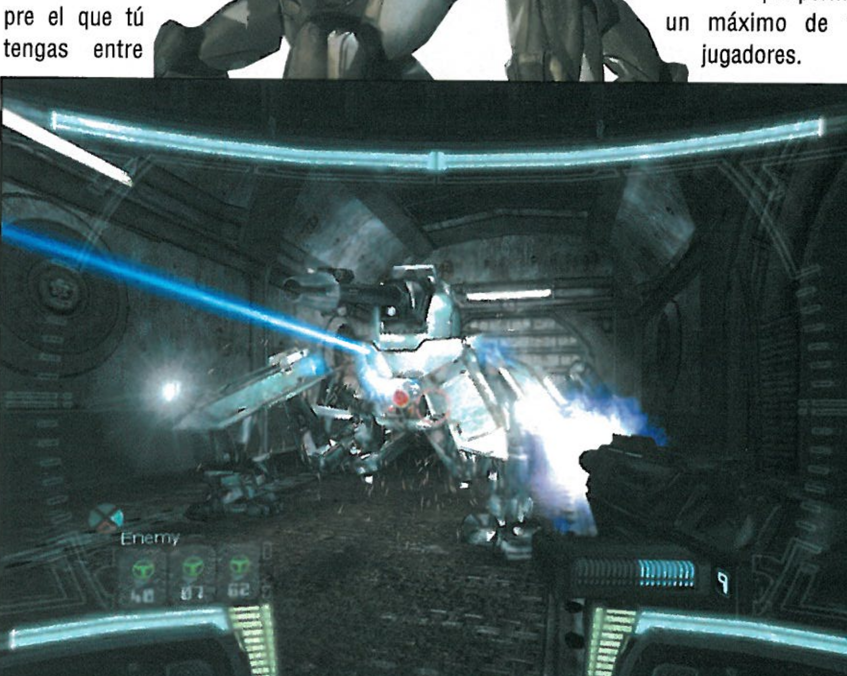
¿CONTRA QUIÉN?

Todavía no está muy claro quién o qué se enfrentará al comando que controles, aunque tenemos alguna pista: pudimos ver droides imperiales y esclavistas trandoshan, y parece que ambos se convertirán pronto en especies en peligro de extinción. Ellos y las extrañas criaturas que habitan en las cuevas. Y eso que tienen la mala costumbre de moverse con el máximo sigilo hasta que las tienes muy cerca y saltan sobre ti...

Por lo que pudimos ver, el juego invitará en todo momento a un tipo de acción pausada y táctica. A diferencia de lo que ocurre en títulos similares, en éste tendrás la posibilidad de sanar a tus hombres mediante botiquines. Aun así, no creas que tus pasos en falso no van a tener más castigo que la necesidad de poner un par de cataplasmas y tiritas: los desarrolladores nos mostraron varias situaciones en que el grupo sufría bajas por avanzar de forma imprudente o no replegarse a tiempo.

Por supuesto, como es de ley en un juego en el que manejas unidades de élite, el mejor armamento será casi siempre el que tú tengas entre manos. No estamos hablando de sables láser, sino de rifles y pistolas de todo tipo, además de granadas. Pudimos presenciar la versatilidad del DC-17 con múltiples modos de disparo, aunque el cambio de uno a otro implicará hacer en el arma unas modificaciones mecánicas que llevarán su tiempo, algo que no podrás permitirte en situaciones comprometidas.

Por ahora, poco más que decir sobre *Republic Commando*. Del modo multijugador, sólo sabemos que existirá y que está previsto que permita un máximo de 16 jugadores.



Nos aseguraron que para acabar con este bicho hará falta un esfuerzo coordinado.



Los vampiros conservan su ancestral **encanto**. Son alérgicos a los ajos, tienen dentaduras deformes, **se dan atracones de sangre**, se transforman en bestias de horrible aspecto **y**, pese a todo, **siguen siendo un icono fascinante**, incluso rico en contenido erótico. **No es extraño que protagonicen un juego tras otro.**

Por S. Sánchez

VAMPIRE THE MASQUERADE Bloodlines

Hace poco más de tres años, Nihilistic Software se atrevió a adaptar a PC el popular juego de rol *Vampiro: La Mascarada*. El resultado cosechó un notable éxito de público y crítica, sobre todo gracias a la brillantez de su concepto, que hacía perdonables sus problemas técnicos. Además, casi diríamos que el juego ha crecido en el recuerdo, ya que la noticia de que un nuevo *Vampire* ya está en desarrollo ha despertado una notable expectación.

Pero *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* no es obra de Nihilistic Software, sino de Troika Games, y las diferencias entre uno y otro juego van a ser más importantes de lo que a priori hubiésemos imaginado. La compañía encargada del desarrollo tiene un sólido currículum que incluye juegos de rol como *Arcanum*, *El templo del Mal Elemental* o la saga *Fallout*. Leonard Boyarsky, jefe de producto y directivo de Troika Games, explica así el origen del proyecto *Bloodlines*: "Tras varios juegos de rol más o menos ortodoxos, creímos que había llegado el momento de asumir riesgos y abandonar la vista isométrica para embarcarnos en algo totalmente nuevo. Valve nos ofreció la posibilidad de hacer uso de la tecnología de *Half-Life 2* y Activision nos pidió que traba-



jásemos en la licencia de *Vampire*, así que ya lo teníamos todo: un gran motor, ganas de asumir retos y una licencia de prestigio".

Los frutos de esta espléndida conjunción de los astros empezaron a verse en la pasada E3. Una breve presentación del juego demostró que éste avanzaba sobre sólidos raíles, aunque lo cierto es que vimos poco, muy poco, y que fueron muchas las preguntas que quedaron en el aire. Menos mal que pocos meses después nos invitaron a Londres (ciudad de la que siempre vuelvo resfriado) para comprobar cuál es el estado actual del juego y hablar con sus máximos responsables.

Y a la capital británica me fui una gélida mañana de marzo. Leonard Boyarsky y Thaine Lyman, uno de los supervisores del proyecto, me esperaban en un oscuro local acondicionado para la ocasión. Ambos se brindaron a transmitirme su conocimiento vampírico. Ni siquiera tuve que dejar que me mordiesen la yugular.

El colmado del colmillo

Como ya hemos dicho, las novedades abundan. La primera, que esta vez dejaremos que el sufrido Christof, protagonista de la primera entrega, descanse en paz. El rol que desempeñes en el juego no va a

¿MULTIJUGADOR? ¿CÓMO?

Una de las principales bazas del primer *Vampire* fue su modo multijugador. Por eso resultó un tanto extraña la reticencia de los creadores de *Bloodlines* a dar detalles sobre las opciones que incluirá éste. Leonard Boyarsky se limitó a asegurar que "no va a haber nada parecido al modo multijugador de *Bloodlines*, ya que estamos pensando en algo apropiado para el motor de *Half-Life 2*". Las referencias a un posible modo que enfrente a vampiros y cazavampiros en dos equipos hacen pensar más en un *Counter Strike* sobrenatural que en algo parecido a las partidas de rol a varias manos que ofrecía el original.

serte impuesto, ya que podrás elegir el sexo y el clan vampírico de tu protagonista (habrá siete diferentes) y cambiar su vestimenta.

La ambientación también va a experimentar un cambio radical. Se acabó la Edad Media y ya no tendrás que vestirte de cruzado, ya que el juego se situará en la moderna ciudad de Los Ángeles. El nuevo escenario se presta como pocos a sórdidas historias de vampiros, pero lo cierto es que son muchos, tal vez demasiados, los juegos ambientados en la ciudad californiana. Nosotros hubiésemos preferido un escenario algo más exótico.

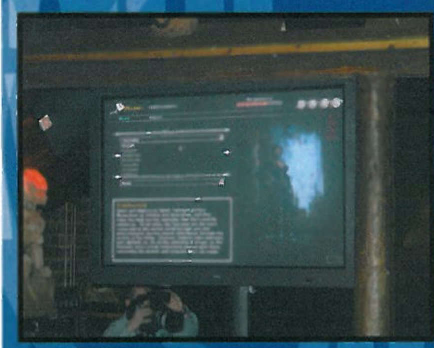
Una novedad que va a sorprender a más de uno es la aparición de un completo arsenal de armas modernas. Sí, las guerras vampíricas se resolverán esta vez a tiro limpio, como en la película *Blade* o la reciente *Underworld*, en la que Kate Beckinsale estaba la mar de sexy con su par de pistolas. También como en ese par de películas, los vampiros utilizarán el mejor truco posible para actuar con impunidad, hacer creer que no existen.

Si eres un seguidor habitual de los juegos de rol, ya sabrás que ese código de silencio entre vampiros se llama La Mascarada. Pues bien, el pacto de los chupasangres va a correr peligro en *Bloodlines*. Por ello, La Camarilla, una secta cuyo principal objetivo es preservar La Mascarada, enviará emisarios a Los Ángeles para poner un poco de orden.

Promoción a mordiscos

Pero todo eso apenas te afectará al principio del juego, ya que serás un vampiro neófito, un simple peón en la guerra entre clanes. Los creadores del juego aseguran que *Bloodlines* tendrá una narrativa de fondo, pero que será un juego abierto y flexible, con mucho margen para la actuación del jugador y más de dos posibles finales.

Este margen de libertad afectará también a la forma de cumplir con los objetivos de cada misión. Las habilidades del clan al que



Momento en el que nos enseñaron la pantalla en la que se elige el clan.



Un nosferatu exhibiendo los cánones de belleza del inframundo.



En este juego nunca se puede dar por seguro quién está muerto.



DATOS

GÉNERO:	Acción/rol
DESARROLLADOR:	Troika Games
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Finales 2004

EN RESUMEN

Toda apunta a que va a tratarse de un juego de rol con muchísima acción, fiel a la licencia de *Vampire: The Masquerade* pero apto para no iniciados. Es decir, un intento de no perder a los que disfrutaron con el primer título y captar de paso usuarios nuevos. Veremos qué resultado da la operación.



Siempre hay quien se confía más de la cuenta con una pistola entre manos.



Tour'04
EASTPAK®
rock sound
ABRIL
·2·BARCELONA·(SALA DEJA VU)·
FIESTA PRESENTACION
LOOP+AFTERFEED-BACK+
THE UNFINISHED SYMPATHY
·16·BILBAO·(SALA ROCK STAR)·
HEDTRIP+NDNO+TERRORISTARS
·17·BARCELONA·(SALA KGB)·
NORWICH+NDNO+
HEDTRIP+SUGARLESS
·23Y24·TENERIFE·(SALA FM)·
EASTPAK ROCKING FEST.
GAS DRUMMERS+MENTO+
MILK FICTION+STANDSTILL+
THE MERRYS+THE MISTAKE+
SANTACRUZ+BRUTALIZZED KIDS
·24·MÁLAGA·(SALA SPECTRA)·
OYAGUN+CONCRETE TREE+
HEDTRIP+TERRORISTARS
MAYO
·1·VIGO·
(SALA CÓDIGO DE BARRAS)
HEDTRIP+ELECKTRA+
TERRORISTARS
·8·MANRESA·(CAL GALLIFA)·
MANRESA HARDCORE FEST.
BERRI TXARRAK+MCD+
SUN EATS HOURS+DISFEAR+
SETTLE THE SCORE+
KNUCKLEDUST+AS WE FIGHT+
DOWNSLIDE+NO CHILDREN...
·14·CASTELLÓN·(SALA RICOAMOR)·
HEDTRIP+
THE UNFINISHED SYMPATHY
·22·MADRID·
·(SALA COPÉRNICO)·
KANNON+HEDTRIP+
ELECKTRA+MARTIR
COLABORAN
ZerO
PONY
Smoking
School of rock
freestyle
Garatge
WWW.ROCKSOUND.ES
WWW.EASTPAK.COM



pertenezcas tendrán una clara influencia en el estilo de juego que deberás adoptar. De esta manera, Troika Games ha intentado crear algo así como siete juegos en uno, adaptados a siete perfiles de jugador diferentes.

Para que entendiésemos cómo funciona en la práctica ese margen de flexibilidad, los desarrolladores nos mostraron una parte de una misión en la que el protagonista debe interrogar a un personaje no jugador para averiguar la localización de unos explosivos. Este personaje se encuentra dentro de una casa patrullada por una serie de humanos armados con rifles. En un primer intento, el vampiro elegido es un brujah. Su especialidad es la persuasión, algo que se traduce en esta fase concreta en una serie de líneas de diálogo en que las respuestas "normales" están marcadas en un color diferente del de aquellas que implican un cierto uso de la persuasión vampírica. El objetivo es convencer a los humanos de que te dejen pasar sin ofrecer resistencia.

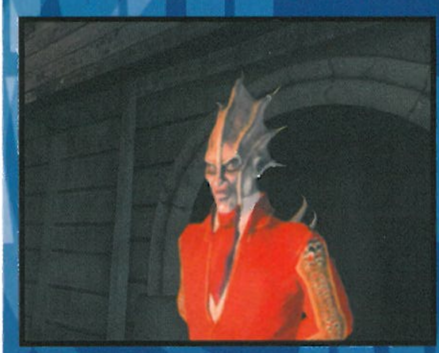
Bloodlines tendrá una narrativa de fondo, pero será un juego abierto y flexible

En un segundo intento, Leonard Boyarsky eligió un nosferatu. Los miembros de este clan son maestros en el arte de la ocultación y disponen de un indicador para saber cuándo están fuera del campo visual de los potenciales enemigos. Con la mirada puesta en el indicador, Boyarsky se las arregló para llegar a uno de los laterales de la casa moviéndose entre las sombras y desactivar los fusibles de la luz. Vía libre para entrar, no sin antes beber la sangre de uno de los guardias.

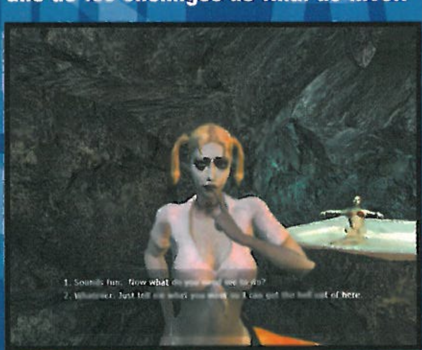
Y ya que hablamos de sangre, toca hacer un breve paréntesis. El uso de las habilidades vampíricas exigirá una serie de puntos de sangre. Vamos, que se acumulan mordiendo yugulares y se gastan utilizando tus poderes. Según Boyarsky, "era todo un reto adaptar el sistema de gasto de sangre del juego de rol de tablero a PC, y lo resolvimos dividiendo las habilidades por niveles de especialización, de forma que, si un vampiro usa una habilidad de ocultación de nivel 3, éstas serán las gotas de sangre que consuma". El número total de gotas de sangre de que dispongas estará indicado en una barra situada en la parte superior de la pantalla.

Bodas de sangre

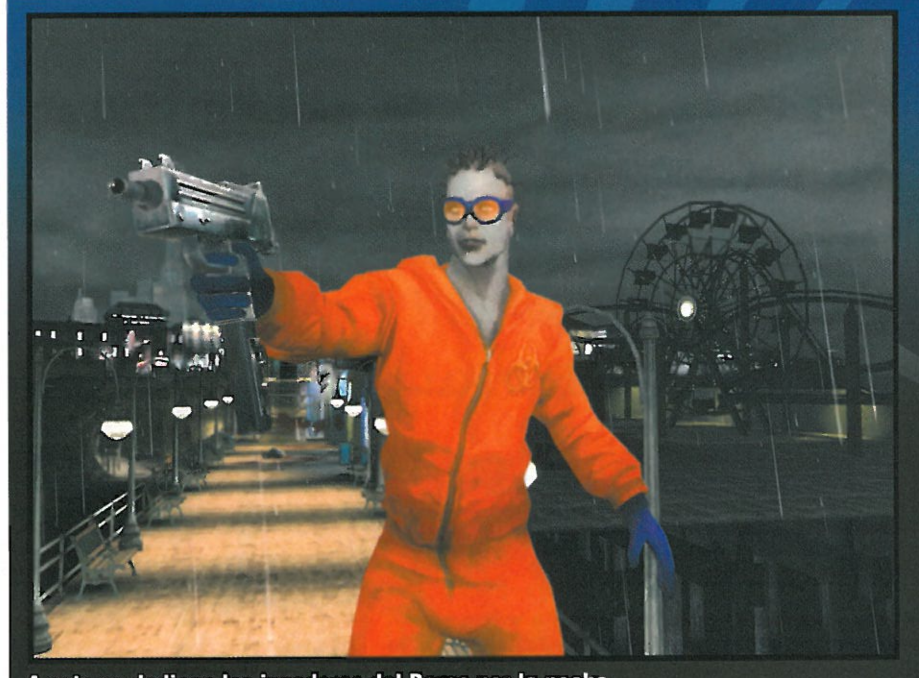
Pero ahí no se acaba todo, ya que alimentarte tendrá sus consecuencias. Por un lado, tendrás un medidor de humanidad, como ya ocurría en el primer *Vampire*, y éste se verá afectado por decisiones tan inhumanas como beber la sangre de un inocente o sorber hasta la última gota de sangre de tu víctima. Perder demasiado rápido tu humanidad te hará entrar en un estado de frenesí que puede ser todo un problema si de lo que se trata es de pasar desapercibido.



Este individuo con cara de pez será uno de los enemigos de final de nivel.



En la presentación nos aseguraron que esta jovencita nos traería más de un problema.



A esto se dedican los jugadores del Barça por la noche...

SIETE CLANES PARA SIETE ALIADOS

Podremos elegir nuestro personaje entre cualquiera de los siete clanes que forman parte de La Camarilla. Los miembros del Sabbat también hacen acto de presencia.

BRUJAH

Vampiros individualistas, pero capaces de aunar fuerzas cuando encuentran a un enemigo común o una causa por la que luchar. Son unos auténticos poetas guerreros.

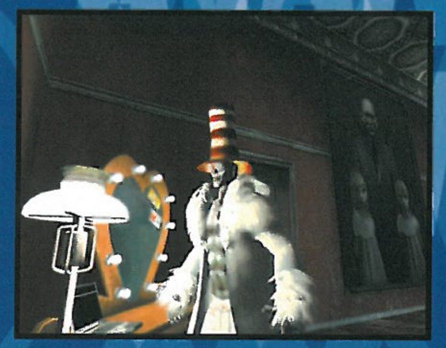
GRANGEL

Seres salvajes que adoran la independencia por encima de todo. Son auténticos especialistas en el arte de la transformación, así que no es raro verles convertirse en algún animal.

MALKAVIAN

Un grupo de locos muy peligrosos. Su pronunciada inestabilidad psicológica los convierte en seres temidos incluso entre los propios vampiros.




A los malkavian siempre les ha gustado llamar la atención.


No es un ángel, sino un ventrue con las ideas claras.


O la vampiresa es pequeña o ese rifle es de un tamaño desproporcionado.

Si, además, no eres discreto a la hora de alimentarte, verás como tus puntos de Mascarada disminuyen, y eso se traducirá en que tus semejantes empezarán a ir a por ti para castigarte por poner en peligro la ley del silencio vampírica.

El tercer tipo de vampiro que vimos en acción fue un ventrue, una máquina de matar que hará las delicias de los aficionados a los juegos de acción. Su especialidad son las masacres cuerpo a cuerpo. Cuando combatan o se alimenten, la cámara pasará de forma automática a una perspectiva en tercera persona para mostrártelo con detalle.

Efectos colaterales

Aunque puedes elegir, el resto de fases del juego se desarrollarán por defecto en primera persona, como no podía ser menos en un producto con el motor de *Half-Life 2*. Eso nos dio pie para preguntarle a los programadores sobre tan poderosa herramienta gráfica y si les ha afectado o no el robo del código del juego de Valve. Thaine Lyman se encargó de aclararnos que tenía que ser discreto por razones contractuales, pero que suponía que *Half-Life 2* se editará, como muy pronto, a finales de año, un poco antes del lanzamiento de *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*.

En su opinión, la fecha avanzada inicialmente por Valve no era realista. El juego se hubiese retrasado aunque el incidente del robo del código no se hubiera producido. Además, aunque fue una notable contrariedad, el robo podría tener algún efecto colateral beneficioso para *Bloodlines,* ya que permitirá implementar algunas de las mejoras en que Valve se ha puesto a trabajar en las últimas semanas, empezando por la compatibilidad con los nuevos procesadores de 64 bits.

Podrás elegir el sexo y el clan vampírico de tu protagonista, además de sus ropas

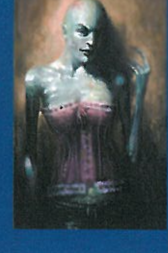
Pero si en algo ha beneficiado el motor de Valve al juego de Troika es en las opciones de animación de los rostros de los personajes que ofrece la utilidad Faceposer. Para un juego con tanto diálogo e interacción con distintos personajes, viene como anillo al dedo la capacidad de trabajar al detalle los rostros para que resulten convincentes y expresivos.

Pese a todo, en Troika están realizando ligeras modificaciones en el motor para adaptarlo a las características específicas de su juego. Por ejemplo, para incorporar un sistema de vestuario dinámico en tiempo real, es decir, que tu personaje se ponga las prendas que encuentre y puedas ver cómo le quedan recurriendo a la perspectiva en tercera persona. Otro aspecto en que se está trabajando es la inteligencia artificial de los enemigos de final de nivel, que a buen seguro depararán alguna que otra sorpresa.

A estas alturas ya es posible hacerse una idea precisa de lo que va a dar de sí *Bloodlines*. Será un notable juego de de rol en primera persona, con un fuerte componente de acción, en la línea del primer *Deus Ex*. Algo reconocido, hasta cierto punto, por Boyarsky, que puntualizó que "la jugabilidad es similar, aunque los diálogos tendrán un papel mucho más destacado en nuestro juego". Pues eso.

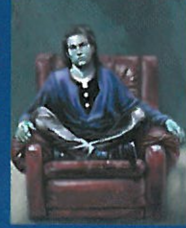
NOSFERATU

Sus cuerpos deformes no les permiten moverse entre los mortales como los otros vampiros, así que se han especializado en el sibilino arte de la ocultación.



TREMERE

Una raza que ha conseguido combinar sus artes vampíricas con toda una serie de hechizos y rituales. Misteriosos y temibles como ningún otro clan.



VENTRUE

La aristocracia de los chupasangres, reclutada entre las mejores familias mortales. Por ello siempre han gozado de una cierta reputación de líderes.



TOREADOR

La pasión es lo que les mueve, y por lo general se dejan llevar por todo aquello que consideran bello. Si se empecinan en algo, no es conveniente llevarles la contraria.



AVANCE

OBSCURE

Los institutos norteamericanos nunca han sido santos de nuestra devoción, sobre todo porque **han dado pie a centenares de vergonzosas series** y películas de terror adolescente. **Ahora amenazan con visitar nuestro PC**, aunque todo apunta a que lo harán **con algo más de clase.**

Por G. Masnou

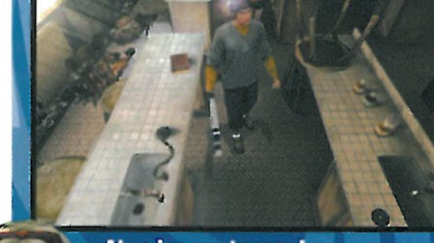
Hay muchos juegos de terror y supervivencia interesantes, pero los buenos de verdad se pueden contar con los dedos de una mano. Diríamos que son estos cuatro: *Alone in the Dark*, por ser el padre de este subgénero; *Resident Evil 2,* por su ejemplar galería de personajes; *Silent Hill 2*, por su magistral dominio de los resortes del terror psicológico, y *The Thing*, por ser el primero que se puede jugar en equipo.

Pues bien, el desarrollador francés Hydravision está trabajando en un juego que aspira a ser el quinto dedo de esa mano. Otra cosa es que finalmente lo consigan, aunque el juego se presenta como una propuesta original, basada en combates rápidos y dinámicos y un guión inspirado en el cine de terror adolescente norteamericano. Entre sus elementos de interés, destaca un modo cooperativo para dos jugadores, aunque aún le queda margen para mejorar antes de ser editado en junio, sobre todo en áreas tan cruciales como el sistema de control y la inteligencia artificial.

Sé lo que hicisteis el último verano

Obscure se desarrollará en un instituto norteamericano de secundaria. La acción arranca cuando desaparece Kenny, el chaval más popular de la escuela. Ante la pasividad de los responsables del centro frente al acontecimiento y la imposibilidad de ponerse en contacto con la policía, un grupo de estudiantes decide empezar a investigar tan misterioso suceso. Pronto se darán cuenta de que la escuela se ha convertido en una trampa sin salida por la que campan a sus anchas criaturas que parecen recién salidas del infierno. ¿Qué está pasando? Responsabilidad tuya es averiguarlo.

No será ésta la primera vez que controles un equipo de dos o más personajes en un título de terror y supervivencia, eso es algo que ya vimos en *The Thing* y en menor medida en *Resident Evil 2*. No obstante, las cosas van a ser algo diferentes en *Obscure*, ya que serán muchas las combinaciones posibles. Aunque tu equipo sea de cinco, en la práctica afrontarás las diferentes situaciones del juego con uno o dos personajes, los que elijas en cada momento. Si eliges dos, tú controlarás uno y la inteligencia artificial se encargará del


Abre las ventanas. Los engendros no soportan la luz.

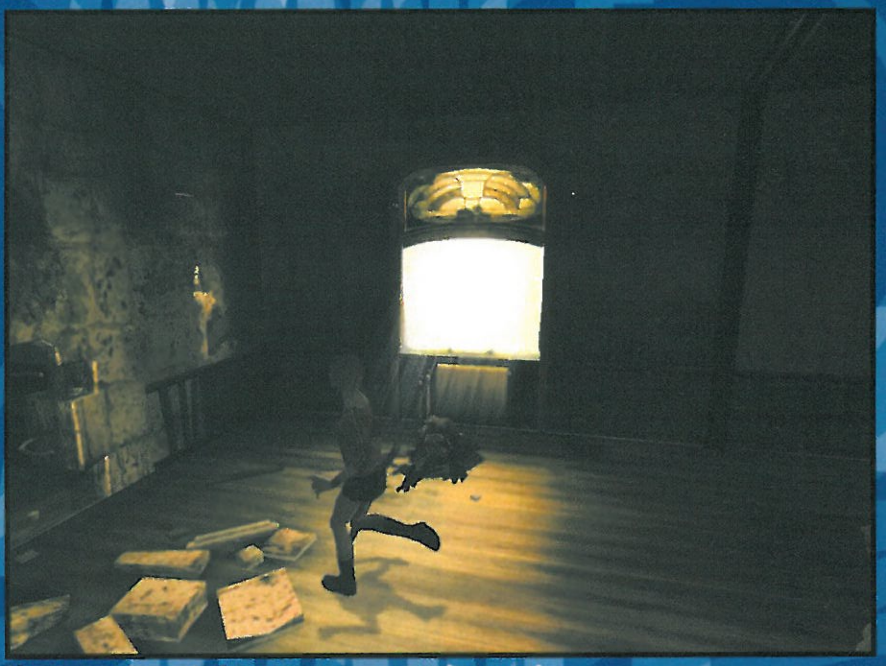

En *Obscure*, más que nunca, las chicas serán guerreras.

DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Hydravision
EDITOR:	Microïds
DISPONIBLE:	Junio

EN RESUMEN

El juego de Hydravision tiene elementos que pueden hacer que destaque en el género de terror y supervivencia, empezando por su originalidad y su pulcra ambientación. Con todo, en la recta final del desarrollo se deben pulir aspectos como la IA, el sistema de control y el diseño de algunos exteriores.



Si quieres ahorrarte jaquecas, compra un buen pad.



Puedes contar con un acertado equilibrio entre puzzles y tiros.

Afrontarás las diferentes situaciones del juego con uno o dos personajes, los que elijas en cada momento

otro, al que podrás dar una serie de órdenes sencillas ("sígueme", "detente", "ayúdame") para que no se pierda o no cree problemas innecesarios.

Cada personaje dispondrá de habilidades específicas. Por ejemplo, Jones es un experto en forzar puertas, Thompson muestra excelentes aptitudes para el combate y Carter tiene un sexto sentido para encontrar objetos escondidos. Ello te obligará a cambiar constantemente el dúo de protagonistas que manejas en función de cada una de las situaciones que asumas durante la aventura. Para pasar el testigo de un personaje a otro, resultará imprescindible que ambos estén cerca, pero eso no va a suponer un problema, ya que dispondrás de un mapa y una muy útil tecla de reunificación automática.

Silent nuestro que estás en los cielos

La versión del juego que hemos podido probar no deja lugar a dudas ni ambigüedades: *Obscure* es un juego que pretende crecer a la sombra de *Silent Hill*, en el que claramente se inspira. Tanto los mapas como el sistema de control (sólo resulta cómodo si dispones de un pad) o los puzzles van a ir en la línea de lo exhibido en el sobresaliente juego de Konami. Las principales diferencias tendrán que ver con la manera de guardar la partida (las máquinas de escribir de *Silent Hill* darán paso a los CD-ROM de *Obscure*) y el sistema de combate, aquí mucho más equilibrado y táctico gracias a que los monstruos de *Obscure* son alérgicos a la luz. Ello significa que te pasarás la mayor parte del tiempo rompiendo ventanas para iluminar las aulas y haciendo arder a los engendros con ayuda de una linterna.

Por último, señalar que el juego de Hydravision incorporará un memorable modo cooperativo que permitirá disfrutar de la aventura con otro compañero de carne y hueso. Ésa podría ser la guinda que garantice el éxito de un juego ambicioso y atractivo.

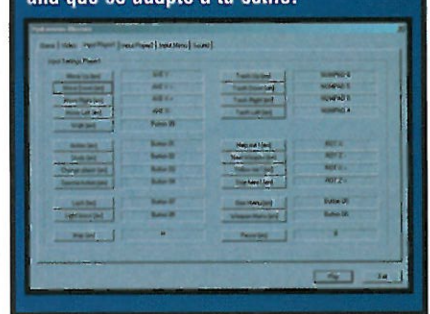
Parece que el juego estará completamente traducido al castellano.



Los escenarios exteriores no serán tan atractivos como los interiores.

ESE CONTROL

A pesar de que Jérôme Duhamel (fundador de Hydravision) ha asegurado que "*Obscure* estará optimizado para que se adapte a las diferentes plataformas", poco diferirá el sistema de control para compatibles del utilizado para las consolas. Y eso, a tenor de los visto en la beta, puede resultar un problema. Jugar a *Obscure* con el teclado es casi una utopía (necesitarías 23 teclas) y hacerlo con el pad tampoco será tarea fácil a menos que se rediseñen los un tanto caóticos paneles de configuración. A falta de un modo automático, te verás obligado a tantear con varias de las combinaciones posibles hasta dar con una que se adapte a tu estilo.



THE BOSS
La cosa nostra

Que parezca un accidente. En los últimos tiempos se está produciendo **un cierto revival mafioso**. A él viene a añadirse ***The Boss**: La Cosa Nostra*. Se trata de **un juego de gestión y rol**, de macarras italianos e irlandeses, de ley seca **y ametralladoras** Thompson.

Por X. Pita

El atractivo de la América clandestina de los años 30 no parece conocer límites. La mítica compañía de desarrollo Cinemaware ya se refugió en la salvaje época de mafias y whisky de estraperlo con su juego *The King of Chicago*, y hace un año y medio que el espíritu de Capone o *El Padrino* volvía a ser actualidad gracias a *Mafia*, el juego de acción que catapultó a Illusion Softworks a la estratosfera del software lúdico. Pero el regreso de los años de la prohibición a territorio PC se está produciendo de la mano de la estrategia. En Navidades se publicó *Chicago 1930* y en breve podremos disfrutar de este *The Boss: La Cosa Nostra* y *Gangland*.

The Boss dará el do de pecho en el subgénero de la estrategia de gestión y pretende ser, una vez más, el simulador de crimen más completo hasta la fecha. Es decir, que uno maneja su imperio del hampa mientras pretende acabar con su enemigo. Ése es, a grandes rasgos, el argumento y objetivo final del juego.

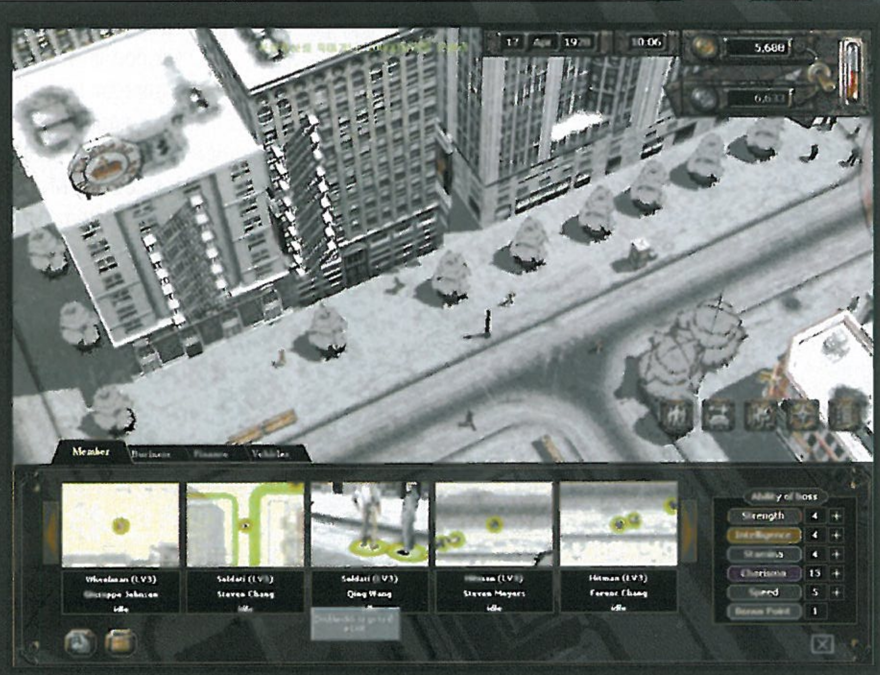
Trajes caros y estrategia

Volveremos a ponernos en la cuarteada piel de a un héroe que debe mucho a las películas de género negro. O lo que es lo mismo, joven siciliano que emigra a los Estados Unidos dispuesto a llevar a cabo su particular *vendetta*. *The Boss* situará su acción en tres ciudades: Nueva York, Chicago y Nueva Orleans. En la campaña para un solo jugador (que promete ser extraordinariamente larga gracias a su infinidad de misiones) se ha optado por seguir la mecánica de resolución de pequeñas fases.

Como es obvio, en su carrera hacia la cúspide de la criminalidad, el jugador se ve obligado a superar todo tipo de situaciones en las que se combinarán acciones legales (compra de establecimientos para ir aumentando la presencia de la familia en la ciudad) con ilegales (hacer desaparecer al contrario de manera más o menos


Tus unidades, como si se tratase de un juego de rol, irán subiendo de nivel.


Estéticamente, ***The Boss*** recuerda a juegos como ***SimCity***.



El juego incluye tres ciudades: Nueva York, Chicago y Nueva Orleans.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Heksplex/Habinsoft
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Abril

EN RESUMEN

Los juegos de gestión se resisten a pasar a mejor vida. *The Boss* es eso, pura estrategia económica. Tres ciudades (Nueva York, Chicago y Nueva Orleans) servirán de telón de fondo a una mecánica de juego que pretende mezclar elementos estratégicos de toda la vida con otros importados del rol.



The Boss combinará en su fórmula estrategia de gestión con estrategia de combate.



Cada uno de los hombres que diriges tendrá una serie de características propias.

violenta). El objetivo final es, cómo no, hacerse con el dominio de la ciudad.

Gestión a la siciliana

A primera vista *The Boss* tiene el aspecto de un tycoon al uso. Es decir, uno puede hacer clic sobre los edificios y conocer inmediatamente todo tipo de características. De nuevo, se ha pulido la interfaz para que un simple golpe de ratón sea suficiente para conseguir la información necesaria.

Y sí, se le ha dado especial importancia al aspecto económico del juego. De hecho, la clave para ganar las partidas pasará por mantener cierto equilibrio entre las actividades ilegales, como la venta de armas, y la simple gestión empresarial. Pero los desarrolladores han querido dar un paso más acercando el juego a la estrategia de combate e incluso al rol.

Para mantener la paz de tu imperio criminal, vas a necesitar la fuerza bruta, y ahí es donde la estrategia de ábaco y calculadora deja sitio a la estrategia del plomo y la acción directa. El jugador manejará tres tipos de unidades diferentes: jefe, capitán y soldado. Tres niveles distintos, cada uno con sus costes económicos de mantenimiento y características propias, que pretenden representar la férrea estructura de una familia mafiosa.

The Boss pretende ser el simulador de imperios criminales más completo hasta la fecha

Al ser *The Boss* un juego que relata las aventuras del emigrante siciliano Nick Palermo, veremos cómo nuestro personaje irá evolucionando desde lo más bajo hasta convertirse en un respetado padrino. Los desarrolladores se toman esto de la evolución del personaje muy en serio. Tanto que nada más comenzar la partida accedemos a una típica pantalla de configuración de habilidades más propia de un juego de rol que de estrategia.

El juego parece ir por buen camino. Su objetivo es ofrecer una mecánica contrastada y que equilibre a la perfección sencillez (en el funcionamiento general) y complejidad (en la cantidad de elementos que incluye y la profundidad con que los aborda).



Tendrás que llevar a cabo acciones tanto legales como ilegales.

EL PADRINO

Al Capone es el mafioso por antonomasia. Su relación con la Mafia comienza, cómo no, en Chicago, ciudad en la que trabaja de guardaespaldas. Tras asociarse con el que hasta ese momento era su jefe, Capone empieza a dedicarse al contrabando de bebidas alcohólicas, actividad que le haría multimillonario. Tras eso, nace la leyenda. Intentos de asesinato, la matanza del día de San Valentín... Su reino termina en 1931, cuando es condenado por evasión de impuestos. Se dice de él que en la cárcel seguía dirigiendo a su banda. En 1939, un Capone decadente es puesto en libertad condicional. Después, la enfermedad lo llevaría a recogerse en su mansión de Florida. Muere en 1947. Su cuerpo descansa en el cementerio Monte Olivete de Chicago.

HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Con más de 20 millones de copias vendidas en todo el mundo, los juegos de Harry Potter **no dejan de crecer** para convertirse en un fenómeno de masas. **Esta nueva entrega va a ofrecer grandes novedades** y un diseño capaz de atraer a cualquiera.

Por N. Vico

El peligroso asesino en serie Sirius Black se escapa de la prisión de Azkaban. Para variar, Harry va ser el encargado de neutralizar tan peligrosa amenaza en este nuevo juego, cuyo lanzamiento coincidirá con el de la película. Por lo que hemos visto, el énfasis que han puesto los estudios británicos de Electronic Arts en reproducir adecuadamente la ambientación del filme se dejará notar en los más mínimos detalles. Por ello no es de extrañar que se haya utilizado un motor gráfico de primera en su desarrollo, el de *Unreal II*.

El prisionero de Azkaban se jugará en tercera persona y permitirá dirigir a Harry Potter o a cualquiera de sus dos amigos: Hermione y Ron. Mientras controlas las acciones y movimientos de uno de ellos, los otros dos te siguen. El cambio de personaje se producirá de manera automática cuando la situación lo requiera. Cada uno tendrá sus propias características y algunos puzzles exigirán la participación de varios personajes para su resolución. Incluso en determinados momentos necesitarás dar vida a estatuas de conejos y pequeños dragones, criaturas que tendrás que controlar.

Conjuros diversos

Entre los nuevos hechizos habrá uno que permite congelar a los enemigos y el agua, lo que dará lugar a espectaculares escenas en las que una corriente de agua se transforma en una auténtica pista de patinaje. Otro de los hechizos permitirá tirar de objetos como plataformas y descolgarse en plan Tarzán.

También habrá mucha acción y batallas, si bien el núcleo central del mismo será la exploración y la resolución de puzzles. Cuando llega el momento del combate, todos los personajes colaborarán con el mismo tipo de hechizo.

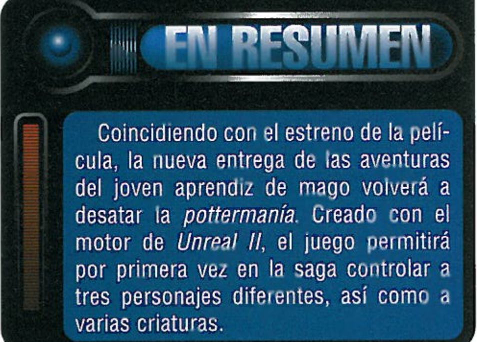
La única pega que quizá encuentren algunos es que no se podrá guardar la partida en cualquier momento, sino que será necesario alcanzar puntos específicos donde, utilizando un libro especial, se guardará el progreso en el juego. A pesar de ello, y aunque aún quedan detalles técnicos por pulir, *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* parece mucho más interesante, amplio y variado que sus predecesores.


Hermione puede controlar conejos con los que acceder a rincones secretos.


Algunos puzzles exigirán el control de un pequeño dragón.

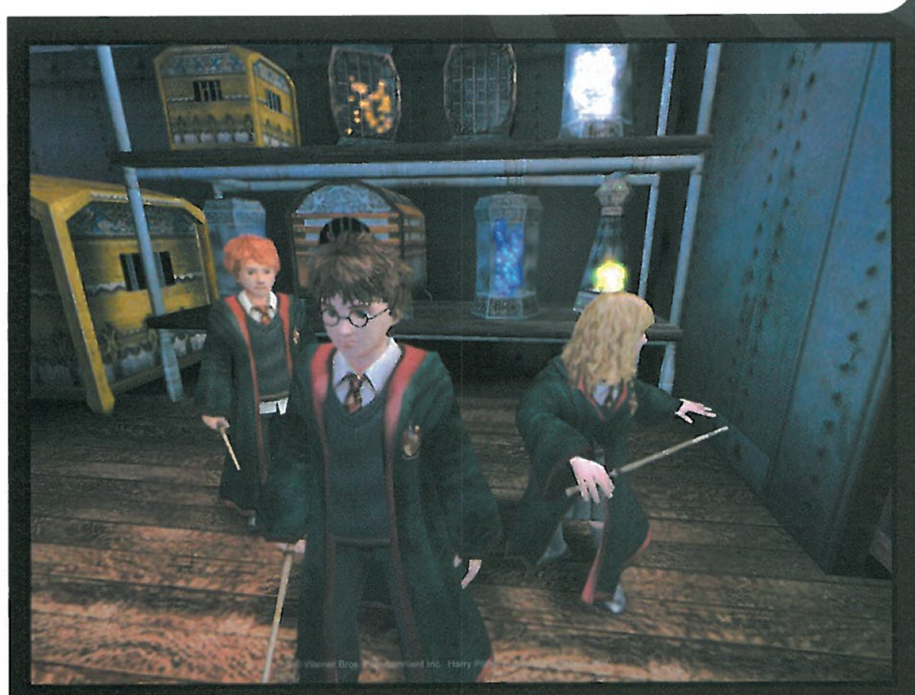
DATOS

GÉNERO:	Acción/aventuras
DESARROLLADOR:	Electronic Arts
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Coincidiendo con el estreno de la película, la nueva entrega de las aventuras del joven aprendiz de mago volverá a desatar la *pottermanía*. Creado con el motor de *Unreal II*, el juego permitirá por primera vez en la saga controlar a tres personajes diferentes, así como varias criaturas.


Dependiendo de la situación, deberás controlar a uno u otro personaje.


X-style
MOTOCROSS
¿TE GUSTA
LA ACCIÓN?
PREPÁRATE,
porque muy pronto
te sorprenderenos
PRÓXIMAMENTE
EN TU KIOSCO

WAR TIMES

***War Times* será** el título de un nuevo juego de **estrategia en tiempo real** ambientado **en la Segunda Guerra Mundial**. Vale, dicho así **huele a fórmula** de juego más repetida que una reposición de *Verano azul*, **pero** puedes creerte que **merece un voto de confianza**.

Por J. J. Cid

Desarrollar juegos en España es poco menos que una aventura. Más que una industria consolidada, hay un puñado de compañías, algunas de alto nivel, que vienen a ser la afortunada excepción que confirma la regla. A este selecto club de pioneros se ha unido Legend Studios, una empresa de desarrollo fundada en Málaga hace cuatro años y cuyo objetivo es crear juegos de calidad y con posibilidades en el mercado internacional.

Su primer proyecto, *War Times*, es un juego de estrategia en tiempo real que bebe de las fuentes más clásicas del género. Como nos comentaron ellos mismos en la presentación de su título, siempre tuvieron en mente hacer un juego de este tipo. Tanto Francisco Pérez, director del proyecto, como Antonio Ruiz, jefe de programación, son auténticos forofos de juegos como *StarCraft*, *Age of Empires* y *Command & Conquer*, así que estaba más que claro por qué derroteros iba a moverse su primer proyecto.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Legend Studios
EDITOR:	Ubisoft
DISPONIBLE:	Abril

EN RESUMEN

Aunque sólo fuese porque se trata del primer proyecto de un estudio español, este juego ya merecería nuestro interés. Pero es que, además, resulta un título de estrategia en tiempo real con buen aspecto y una concepción ambiciosa. En breve comprobaremos si merece un puesto entre los grandes.

Compromiso con la estrategia

Con *War Times* no se pretende dar un vuelco al género, ni mucho menos. Su diseño se ajustará a lo que ya hemos visto con anterioridad en otros títulos. Es decir, va a responder al sistema clásico de recolección de recursos, creación de un ejército y batallas desenfrenadas. Lo que pretende marcar diferencias es el cuidado y el nivel de detalle que se ha puesto en todos y cada uno de estos aspectos.

Como nos señaló Antonio Ruiz, "en *War Times* la mecánica del juego se ajusta al canon estandarizado, pero se ha pulido para encontrar el equilibrio perfecto entre diversión y realismo". Un ejemplo práctico: será posible destruir torretas defensivas con el uso exclusivo de la infantería (algo poco realista pero que va en beneficio de la jugabilidad), pero necesitarás tanques para acceder a zonas protegidas por portones fortificados.



La banda sonora orquestada dará solemnidad al asunto.



Se ha puesto especial énfasis en el equilibrio de los bandos.

También se ha intentado cuidar el equilibrio entre los bandos participantes. Serán cuatro facciones las que se enfrenten en *War Times*, cada una de ellas con su propio árbol tecnológico. Antonio Ruiz nos aseguró que una de sus principales preocupaciones es ofrecer al jugador opciones bien diferenciadas. Así, los bandos a elegir tendrán unidades únicas. Francisco Pérez explica que no se ha llegado al nivel de *StarCraft*, pero que la versatilidad conseguida asegura

Cada facción tendrá un arma final especialmente poderosa.



Los británicos destacarán sobre todo en el apartado defensivo.



Aun siendo muy poderoso, el bando alemán está abocado a la derrota.

MÁLAGA EN TIEMPO REAL

Cuando leas estas líneas, Legend Studios ya tendrá su primer juego en las estanterías de Estados Unidos y estará a punto de hacerlo llegar a Europa. Un estreno rutilante para esta compañía malagueña, sí, aunque de las palabras de Francisco Pérez, director del proyecto, y Antonio Ruiz, jefe de programación, se desprende que no ha sido un camino de rosas.

GAME LIVE: ¿Cómo se os ocurrió dedicaros a este negocio?

ANTONIO RUIZ: Éramos un grupo de amigos con una común afición por los videojuegos. Teníamos algo de experiencia previa en este mundillo –yo mismo había trabajado con anterioridad en algún proyecto de Dinamic–, así que nos planteamos unir fuerzas y crear un juego propio.

GL: ¿Por qué un juego de estrategia en tiempo real?

FRANCISCO PÉREZ: El proyecto lleva en marcha desde el año 2000. Por aquel entonces eran los juegos que tenían más aceptación y también los que más nos gustaban a nosotros.



GL: ¿Ha sido muy duro llegar a ver *War Times* acabado?

FP: Sí, realmente lo ha sido. Encontrar a los patrocinadores para mantener un proyecto que exige tanto tiempo es realmente complicado. Pero lo más difícil de todo es encontrar al personal adecuado para las tareas necesarias. En Málaga no abunda la gente con experiencia en esto de crear videojuegos.

que jugar con una u otra facción augura diferentes planteamientos durante la partida.

Ganar con los derrotados

No tenemos que esperar de *War Times* grandes innovaciones en el apartado técnico, pero sí un acabado solvente, con su representación tridimensional y sus ángulos de cámara regulables. También resultan dignas de mención las secuencias renderizadas entre misión y misión, que ayudarán al jugador a seguir el hilo narrativo de las dos campañas.

El guión respeta en lo esencial el rigor histórico, así que es imposible ganar la guerra si juegas con el bando alemán

El guión respeta en lo esencial el rigor histórico, así que resulta imposible ganar totalmente la guerra si juegas con el bando alemán. Este punto podría restar atractivo a la posibilidad de jugar con el Eje, pero el problema se ha resuelto asignando objetivos parciales que sí es posible conseguir. Así, en la parte final de la campaña alemana no se trata de ganar, sino de retirarse a tiempo y con éxito.

Como jugadores de este tipo de juegos, en Legend Studios tienen claro que el modo multijugador debe marcar la diferencia y llevar a los jugadores a apostar por este título. Por ello han decidido montar un servidor propio que gestione la búsqueda de partidas a las que unirse. Antonio Ruiz nos indicó que preferían esta fórmula a los conocidos buscadores de partidas tipo GameSpy. En su opinión, "estos programas lo único que hacen es crear una dificultad añadida al jugador que quiera conectarse de forma sencilla sin pasar por demasiados trámites".

El juego ya está prácticamente terminado y se está a la espera de la edición íntegra en castellano. Desde aquí, damos la bienvenida a este joven estudio malagueño. Pronto podremos repasar en profundidad su producto y ver qué da de sí.



Las similitudes con otros juegos del género son más que evidentes.



TRACKMANIA

Cuando hace unos meses **nos mencionaron que** en Francia **trabajaban en** un curioso título llamado ***TrackMania*, no le dimos** mucha **importancia**. Para qué nos vamos a engañar, eso de crear circuitos y manejar coches de juguete no parecía gran cosa. **¡Craso error!**

Por A. Guerra

A veces, cuando menos te lo esperas, te llegan noticias de un juego con alguna característica por encima de la media. Fue el caso de la inteligencia artificial de *Total Immersion Racing*, la historia cinematográfica de *Pro Race Driver* o la física juguetona de *Crazy Taxi*. Es difícil dar un giro de 180 grados cuando hablamos del género de carreras, por lo que aún tiene más mérito que *TrackMania* haya llamado nuestra atención sin recurrir a la simple pirotecnia.

Sus autores lo tenían claro. No podían seguir la senda de sus competidores, porque el campo del realismo resulta casi inaccesible. Sólo con un presupuesto millonario, varias docenas de programadores y multitud de recursos podrían acercarse a logros técnicos de la talla de *Colin McRae Rally 04* o *Driv3r*. Por tanto, han optado por volver a los orígenes. En todos los sentidos.

¿Quién no recuerda con emoción aquellas pistas de juguete en las que lanzábamos nuestros cochecitos *Hot Wheels* y similares? ¿Acaso alguno no disfrutó de un *Scalextric* en casa del amigo de turno? Ahí nace la esencia de *TrackMania*, un título cuyas armas pretenden ser la brillante simplicidad y la capacidad de llevarnos de vuelta al pasado.

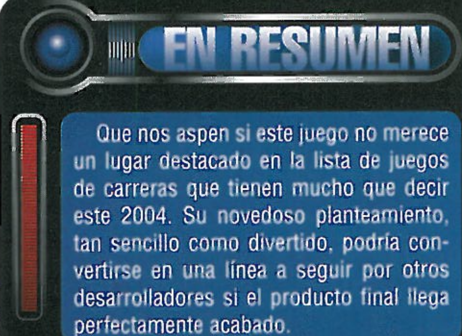
Háztelo a medida

El juego va a basarse en la construcción de circuitos. Para ello, vas a disponer de amplias cuadrículas complementadas con elementos ornamentales y salientes rocosos. Allí emplearás hasta 150 bloques constructivos distintos, para generar las pistas más locas, los trazados más enrevesados y las carreteras más peligrosas que quepa imaginar.

Partiendo de esta base, habrá distintos modos de juego. En algunos sólo dispondrás



GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Nadeo
EDITOR:	Puntosoft
DISPONIBLE:	Abril



Que nos aspen si este juego no merece un lugar destacado en la lista de juegos de carreras que tienen mucho que decir este 2004. Su novedoso planteamiento, tan sencillo como divertido, podría convertirse en una línea a seguir por otros desarrolladores si el producto final llega perfectamente acabado.



El editor de circuitos, de uso obligatorio para resolver los puzzles.



Las carreras on line te enfrentarán a gran número de usuarios.



El sistema físico permitirá que los vehículos vuelen en cada desnivel.



La eficacia de la interfaz residirá en su simplicidad.



Nada mejor para aprender de tus errores que correr contra tu imagen fantasma.

¿OBJETIVIDAD O CHAUVINISMO?

Pese a que la mayoría apenas habréis oído hablar de *TrackMania*, se trata de la pequeña sensación francesa de la temporada. Lejos de las grandes producciones a que nos tienen acostumbrados las compañías consagradas, el juego viene firmado por Nadeo, pequeña empresa francesa de carácter independiente que también ha dejado su sello de calidad con la trilogía de vela *Virtual Skipper*. Para esta ocasión, han escogido ingredientes de peso: ilusión, puzzles, carreras, coches, circuitos y, sobre todo, absoluta libertad de creación de añadidos extra. Será por eso que la prensa especializada francesa se ha rendido a sus encantos. ¿O no? Pronto lo sabremos.

Puede ser uno de esos programas que van haciéndose más adictivos a medida que los juegas



Esta pista, creada por un fan, es un ejemplo de lo que se podrá hacer.



Habrá tortas por conseguir los diez puntos que se otorgan al ganador.



Los vertiginosos loopings no podían faltar en estas montañas rusas.

de las líneas de salida y meta y algunas piezas para delimitar los viales y rampas necesarios para cubrir el recorrido en un tiempo límite. En otros, el circuito vendrá de serie y el reto estribará en superar su récord. Incluso podrás jugar por equipos, pero siempre con el propósito de obtener una medalla y afrontar la siguiente prueba del centenar disponible.

Los niveles de dificultad se incrementarán gradualmente, así como las posibilidades de creación y los entornos disponibles. Básicamente serán tres: desértico, nevado y campestre, aunque nos consta que ya se trabaja en un parche (versión 1.2) que incorporará novedades e incluso escenarios de rally. Los coches serán tres, cada uno con características únicas, más allá de su paleta de colores. Y aunque su comportamiento físico será exagerado en inercias y amortiguaciones, costará bien poco amoldarse a ellos y aprender a manejarlos con las cuatro teclas del cursor.

Crece y crece

Sin embargo, lo que más nos ha impresionado de *TrackMania* es su arquitectura, absolutamente abierta. Las posibilidades de creación son casi infinitas y cada uno de nuestros diseños ocupará pocos kilobytes, lo que favorecerá el intercambio de los mismos por correo electrónico o Internet. Es más, ya hemos verificado que existen cientos de nuevos retos realizados por los fans.

La grandeza del programa reside en contar con el sistema de juego on line más sencillo y efectivo que hemos visto jamás. Sin complicación alguna, en menos de un minuto creas una cuenta, conectas con cualquiera de los servidores que se reparten por medio mundo y disputas emocionantísimas carreras de hasta diez jugadores. Y por supuesto, también podrás competir contra los amigos sin salir de tu PC.

TrackMania puede ser uno de esos programas que van haciéndose más y más adictivos a medida que los juegas. Tan seguros están de ello sus programadores que tienen una demo disponible excepcionalmente amplia, provista de ocho desafíos y todas las partidas multijugador que quieras.

Su editor es extremadamente fácil de usar y no es necesaria la menor experiencia para disfrutar como niños al volante de sus atractivos coches. Sin duda, se ha ganado no sólo que le demos una oportunidad, sino que confiemos ciegamente en lo que se anuncia como una de las propuestas más originales del año. Con el apoyo de los fans, se avecinan muchos meses de entretenimiento sin adulterar.



BESIEGER

Existirán hasta 50 unidades distintas para cada facción.

Nos suena la historia: un monarca justo y bondadoso **con un pérfido hermano** que aprovecha su ausencia para instaurar una tiranía. Vamos, la historia de **Ricardo Corazón de León y Juan Sin Tierra** tal y como nos la contaron en su día, sólo que **con vikingos** y centauros.

Por J. Font

Desde Rusia nos llegará este juego de estrategia ambientado en la Edad Media. En él, asistiremos al enfrentamiento entre facciones humanas y criaturas de fantasía como ogros o centauros. Petr Petukhov, director de la compañía desarrolladora, explica que "las facciones protagonistas son los vikingos y los cimmerios, y la historia arrancará cuando Karon, el hermano del líder cimmerio, intente someter a ambos pueblos bajo su gobierno tiránico". Tú deberás asumir el papel de Barmalay, jefe de las huestes vikingas, y el de Konin, gobernador cimmerio. Ambos deberán enfrentarse a Karon para restablecer la paz y el orden. Las campañas de uno y otro se jugarán de forma sucesiva y, por último, ambos se unirán para acabar con Karon.

El juego pondrá un énfasis especial en la recolección de recursos (habrá tres disponibles), la construcción de edificios y el desarrollo de ciudades. Vas a disponer de un total de 40 construcciones distintas. Las unidades básicas serán los peones, que se crearán de forma automática en el interior de los edificios. Cuantas más construcciones tengas, mayor será el número de trabajadores a tu disposición, y éstos podrán ser entrenados para convertirse en soldados en cuanto dispongas del edificio correspondiente.

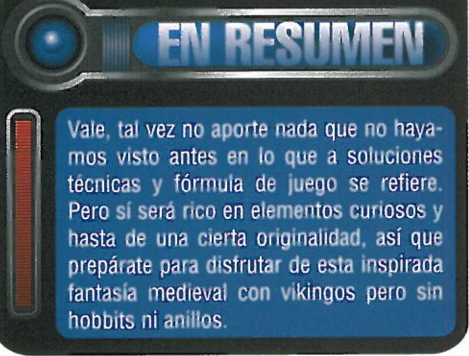
A trabajar

Algunas construcciones, como los aserraderos, necesitarán que les asignes una unidad específica para ser operativos, aunque estos especialistas podrán ser degradados y dedicarse de nuevo a la obtención de recursos o a la construcción si te resulta conveniente. Será posible orientar los edificios para mejorar su ritmo de obtención de recursos o, en caso de las torres defensivas, facili-



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Primal Software
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

Vale, tal vez no aporte nada que no hayamos visto antes en lo que a soluciones técnicas y fórmula de juego se refiere. Pero sí será rico en elementos curiosos y hasta de una cierta originalidad, así que prepárate para disfrutar de esta inspirada fantasía medieval con vikingos pero sin hobbits ni anillos.



Las animaciones de las unidades y el entorno prometen un gran espectáculo.


No todo será guerrear. La intendencia y la construcción serán claves.


Adentrarte en una cueva plagada de ogros entrañará bastantes peligros.

UN TOQUE DE DISTINCIÓN

Sí, casi todo está inventado en la estrategia en tiempo real. Pero aún hay pequeños detalles que marcan la diferencia.

CONSTRUCCIONES


El juego da una especial relevancia a los edificios y perímetros amurallados. Si tu poblado acaba arrasado, puedes dar la partida por perdida, así que deberás adoptar sofisticadas medidas contra los asedios.

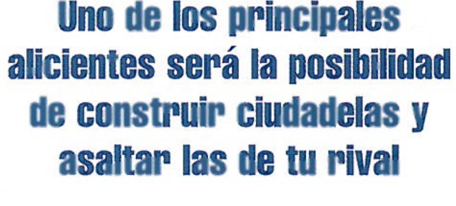
FANTASÍA


Los desarrolladores se han permitido licencias como estos letales engendros voladores. Bien vale la pena aparcar el realismo si a cambio nos dan elementos originales y eficaces según la lógica del juego.

tar el control sobre determinadas zonas del escenario.

Uno de los principales alicientes del título será la posibilidad de construir ciudadelas, defenderlas y asaltar las de tu rival. En palabras de Petr Petukhov, “tendrás que asediar y serás asediado, así que deberás realizar acciones como situar arqueros en las almenas o tomar medidas que aseguren tu perímetro defensivo contra las armas de asalto enemigas”. Y no todo va a ser armamento convencional, ya que, además de unidades mitológicas y de fantasía, también verás sobre el campo de batalla extraños cacharros voladores que pueden ser muy eficaces para debilitar las defensas rivales.

El componente de fantasía se aprecia también en los soberbios parajes tridimensionales en que va a desarrollarse el juego. Para que los disfrutes plenamente, vas a disponer de 20 animaciones, todas ellas espectaculares. Además, los personajes van a estar sobrados de polígonos y dispondrán de un amplio repertorio de movimientos. Tras las batallas, en un alarde de verosimilitud y espectacularidad, verás restos humeantes de edificios, árboles en llamas y unidades caídas.


Uno de los principales alicientes será la posibilidad de construir ciudadelas y asaltar las de tu rival

Ejércitos ocultos

El escenario será visible desde el principio, pero un velo translúcido ocultará las unidades enemigas. El entorno en que vas a moverte será vivo y cambiante, con transiciones de día a noche y terreno modificable tanto por causas naturales como por la acción de las unidades. Para sacar el mejor partido posible de todo ello, dispondrás de tres modos de cámara, una totalmente libre, otra sin posibilidad de rotación y una última diseñada para seguir de cerca de las unidades que selecciones. Podrás hacer zoom sobre cualquier parte del escenario e incluso variar el ángulo de inclinación de la cámara, todo ello con espectaculares resultados.

El modo multijugador también tendrá un papel relevante en el título. Petr Petukhov comenta que “aunque la inteligencia artificial sea buena, éramos conscientes de que nada puede sustituir a las sensaciones de una partida contra personas reales, con sus tácticas imprevisibles y sus debilidades”. El título permitirá que hasta 16 jugadores se enfrenten en cuatro modos distintos: todos contra todos, captura del artefacto, asedio o combate táctico. Además, se incluirán herramientas para modificar escenarios y elaborar nuevos retos.

Es evidente que los desarrolladores están trabajando en un producto completo, adictivo y de jugabilidad rica, además de un notable espectáculo visual. Pronto sabremos qué da de sí esta curiosa combinación de unidades de fantasía y grandes fortalezas que piden a gritos que las asaltes.


Algunos héroes se unirán a la causa: tipos extraños pero letales.

MOVILSTATION

ENVÍA **CONSOLA14** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL **7808**
O LLAMA AL **806 52 61 60**

Juego	Código
XIII	Cod.1088
Solitarie	Cod.1013
Desailly Pro	Cod.1020
Rayman Bowling	Cod.1009
Splinter Cell	Cod.1084
Prince of Persia Las arenas del tiempo	Cod.1281
Speed Devils	Cod.1014
Planet Zero	Cod.1021
Siberian Strike	Cod.1011
Rayman 3	Cod.1018
Prince of Persia	Cod.1005
Gulo's Tale	Cod.1017
Xmen 2	Cod.1215
Chess	Cod.1217

LO+PEDIDO

- 1201 Football Fever
- 1010 Rayman Golf
- 1001 Block Breaker
- 1012 Skate and Slam
- 1085 Six Raven Shield
- 1089 Splinter Cell Extended Ops
- 1223 Vampire
- 1087 Siberian Strike II
- 1007 Six Broken Wings
- 1086 Nightmare Creatures
- 1017 Gulo's Tale
- 1041 Extreme Speed

LOGOS TONOS

ENVIA **MM73** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL **7494**
O LLAMA AL TLFNO 806 52 61 33

LOGOS: 30023 · 03383 · 06047 · 03084 · 27000 · 18026

MELODIAS

59812	Buleria David Bisbal
55058	Cara al sol Himno
54407	Tengo Queco
54210	Fiesta pagana Mago de oz
62023	Simpsons tv
62073	Shin Chan Tv
53389	Dos gardenias Latin lovers
55024	Himno de la Legion Himno
68002	Cant del Barca himno
68014	Hala Madrid himno
54395	Los Serrano Fran Perea

LO+PEDIDOS

51113	May It Be El señor de los anillos
64059	To Zanarkand Final Fantasy X
54257	Cuando tu vas Chenoa
54398	Te necesito Luis Miguel
60644	From the inside Linkin park
68020	Himno del Zaragoza cf himno
60646	Evil that mend do Iron Maiden
59771	It´s my life No doubt
54402	Rosas y espinas David Bisbal
59604	Lose Yourself Eminem
51087	Terminator cine

MovieClips

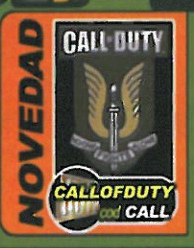
envia **VIDLET21** +el codigo del clip al **7808**
PEQUEÑAS PELIS EN TU MOVIL!!!

147457 · 147492 · 147502 · 147492 · 147487 · 147498 · 147493 · 147536 · 144097 · 144094 · 144153 · 144132 · 144143 · 147519 · 144138



envía **MJ54** + espacio y el cód. de tu juego al **7494**
TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO **806 52 61 43**





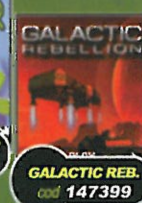














www.movilgalaxy.com

polifónicas · logos · tonos · juegos · fotos · salvapantallas · animaciones · concursos · ordenadores...

polifónicos

Envía **TONO4** + un espacio y el código del tono > al **7808**
O llama al **806 52 61 40**

BUSCATONOS: PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL. SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TONO4 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7808

84431	DEVUELVEME EL AIRE	DAVID BUSTAMANTE
84429	AUNQUE NO TE PUEDA VER	ALEX UBAGO
84428	ASTURIAS	MELENDI
84427	OLVIDATE DE MI	IGUANA TANGO
84425	STILL ON MY BRAIN	JUSTIN TIMBERLAKE
84364	TOXIC	BRITNEY SPEARS
84359	RED BLOODED WOMAN	KYLIE MINOGUE
84267	BULERIA	DAVID BISBAL
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
84090	TENGO	QUECO
80025	THE SIMPSONS	THEME
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISION IMPOSIBLE	FILM
84068	DU HAST	RAMMSTEIN
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
84203	DOS GARDENIAS	LATIN LOVERS
84094	HIMNO DE RIEGO	REPUBLICA
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80143	LA PANTERA ROSA	THEME
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
84440	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	TEMA PRINCIPAL
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
84201	VOGLIO VEDERTI DANZARE	PREZIOSO
80044	ROCKY	FILM
80096	PULP FICTION	FILM
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
84067	EL EXORCISTA	CINE
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
80108	BENNY HILL	THEME
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
80093	EQUADOR	SASH
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
84446	CARA AL SOL	HIMNO
84061	SHUT UP	BLACK EYED PEAS
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
84034	UNO MAS UNO SON SIETE	FRAN PEREA
81459	SMOKE ON WATER	DEEP PURPLE
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
84216	LA COSTA DEL SILENCIO	MAGO DE OZ
80043	THE TERMINATOR	FILM
84202	TELEFONO ANTIGUO	SONIDO

LO+PEDIDOS

80623	NOVEMBER RAIN	GUNS N ROSES
84071	EL QUE QUIERA ENTENDER ...	MAGO DE OZ
80775	NEW YORK NEW YORK	FRANK SINATRA
83861	FAINT	LINKIN PARK
82448	DOLORES SE LLAMABA LOLA	LOS SUAVES
84099	MY INMORTAL	EVANESCENCE
84200	IS THIS LOVE?	BOB MARLEY
84171	ENGEL	RAMMSTEIN
84196	FIRESTARTER	PRODIGY
84084	2 MINUTES TO MIDNIGHT	IRON MAIDEN
80238	INDIANA JONES	FILM
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
83881	WHITE FLAG	DIDO
83905	OUT OF SPACE	THE PRODIGY
83835	STAR WARS	INTRO
82984	PAQUITO EL CHOCOLATERO	PASODOBLE
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN G.
82060	ALEGRIA DE VIVIR	LA BARBERÍA DEL SUR
84078	LIKE GLUE	SEAN PAUL
84056	UN SIGLO SIN TI	CHAYANNE
84192	FUEGO EN EL ALMA	SERGIO DALMA
84227	IT´S MY LIFE	NO DOUBT
80040	7 DAYS	CRAIG DAVID
80080	GREASE	FILM
80075	BEVERLEY HILLS COP	FILM
80114	ARMAGEDDON	FILM
82247	CANNABIS	SKAPE
81109	2 TIMES	ANN LEE
80485	IMAGINE	JOHN LENNON
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
82440	DIME	BETH
83858	ALIVE	SONIQUE
83934	TE NECESITO	LUIS MIGUEL
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
83896	EUROPA	SANTANA
84029	CANTINA	STAR WARS
83911	THE WEATHER EXPERIENCE	THE PRODIGY
83838	NEGRITO DEL COLACAO	ANUNCIO
83836	HEIDI	TELEVISIÓN
83118	PRISIONERO DEL AMOR	POPULAR MEXICANO
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
83430	TÚ SIGUE ASÍ	OBK
82411	DEPORTIVO DE LA CORUÑA	HIMNO OFICIAL
82731	MADRECITA MARÍA DEL CARMEN	MANOLO ESCOBAR
80336	MACGYVER	THEME
80366	LIVING ON A PRAYER	BON JOVI
80296	STAR TREK - THE NEXT GENERATION	THEME
82005	A GRITOS DE ESPERANZA	ALEX UBAGO
82012	A LITTLE LESS CONVERSATION	E. PRESLEY (NIKE)
82023	A SAN FERNANDO	MANOLO GARCÍA
81686	SAMBAME	UPA DANCE
80048	EL COCHE FANTASTICO	TELEVISION
80051	TOP GUN	FILM
80030	CHANGES	2PAC
80007	DILEMMA	NELLY
CRAZY	CRAZY IN LOVE	BEYONCE
84054	LA ESENCIA DE TU VOZ	ROSA
84066	PSICOSIS	CINE
84073	AMOR.COM	CAMELA
84069	DESAFIO TOTAL	CINE
84070	ESPACIO 1999	TELEVISION
84221	PETALOS MARCHITOS	D.DE MARIA Y A. OROZCO
84193	LOVE PROFUSION	MADONNA
84198	YOU DONT KNOW MY NAME	ALICIA KEYS
84199	GIVE IT AWAY	RED HOT CHILI PEPPERS


Fondos
en color para tu movil
VIA
FONDOS20
L COD. DE LA IMAGEN
AL 7808
O LLAMA AL
806 52 61 50
Top Fondos
36648
36487
36525
36213
36232
36613
37030
36903
2
llamadas perdidas
de Bin Laden
Llamar
3
llamadas perdidas
estamos
buscándolas
Encontrar
35568
35332
45007
45015
35935
36170
35937
36448
37177
36303
36215
36164
36244
35819
35221
35934
I LOVE YOU
35559
36523
35980
35492
36155
35546
36103
36329
36326
REVOLUCION
1
llamada perdida
o un mensaje...
no recuerdo
36337
36904
36246
37026
36526
36094
36635
35439
45037
36442
36305
37221
37204
35499
35516
37522
36283
35471
37197
37271
36234
36445
37199
36996
37219
35485
35518
36518
35365
35427
35501
35230
36634
36524
35542
36927
Lo+Pedidos
35938
35540
35550
36425
36457
36636
35321
35476
35479
35954
36975
36039
36027
36262
35538
35175
35497
35493
35528
Animaciones
tomas
36989
37185
anim204
anim185
vaquita
anim185
37274
pincha



ANÁLISIS A LA CONTRA

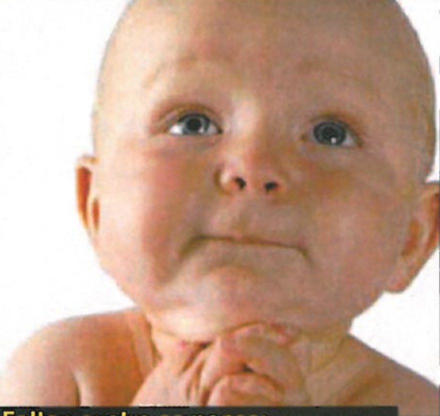
DEUS EX: INVISIBLE WAR

Empezaré por lo más importante: *Invisible War* es el juego de acción con el que más he disfrutado en los últimos meses. Tal vez (por diseño, por originalidad) el mejor desde el anterior *Deus Ex*... o desde *Half-Life*. ¿Exagero? Puede, pero me baso en el tipo de juegos de acción que me gustan, en las ambientaciones que me interesan y en lo que yo entiendo por un buen acabado, que es algo que tiene que ver más con los detalles y el "cariño" con que están hechas las cosas que con simples detalles técnicos. Me gusta, en especial, que todo en el juego tenga una lógica narrativa que funciona a la perfección y da sentido a nuestras acciones. Además, lo he jugado lo suficiente para poder asegurar que sí varía en función de cómo decidas jugarlo. Eso de que el resultado del juego es la suma de todas nuestras decisiones mientras lo jugamos no es aquí retórica engañosa. Es cierto: cualquiera puede construirse, paso a paso, un *Invisible War* a medida.

Pedro Pascual (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Esta sección será nuestro particular minuto de silencio por las víctimas del atentado de Madrid. Íbamos a dejarla en blanco, tal y como nos sugirió un lector, pero después pensamos que un silencio lleno de palabras de solidaridad y dolor puede ser más elocuente que un silencio a secas. Va por ellos...

No, éste no es hijo del camarada Garcia. Pero en fin, todos los niños se parecen...

Faltan cuatro semanas:

Lo que dejamos escrito en el cuaderno de bitácora de la redacción hace cuatro semanas parece ahora de una frivolidad intolerable. En fin, sólo decirte que seguíamos jugando y escribiendo (que es lo que se hace aquí la mayor parte del tiempo) sin imaginarnos siquiera lo que se avecinaba.

Faltan tres semanas:

Llega la semana negra, el día que todos querríamos borrar del calendario. 200 personas brutalmente asesinadas en un atentado en Madrid. Ante semejante barbaridad, todo pasa a segundo plano: se te quitan las ganas de jugar, de escribir y hasta de respirar.

Faltan dos semanas:

Luego hubo unas elecciones y llegaron a nuestra redacción cuatro juegos excepcionales, combustible para futuras analogías. Deberemos aceptar que la vida sigue, aunque por desgracia no para todos. Eso sí, la conmoción persiste y el recuerdo de los efectos del terror no se borra.

Falta una semana:

En una mismo día, Sánchez recibe casi todo lo que necesita para ser feliz: una versión de prueba de *World of Warcraft* y un póster a tamaño natural de Amy Lee, la insufrible (sí, hemos dicho insufrible) cantante de Evanescence. Definitivamente, la vida sigue...

Hora cero:

Al menos podemos darte una excelente noticia que pronto ampliaremos: Garcia, nuestro redactor de quita y pon, acaba de ser padre, tal y como sospechamos que ocurriría cuando se mujer se quedó embarazada. El crío está sano y es una ricura. El mes que viene, foto.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Entrada la primavera, las superproducciones de lujo empiezan a amontonarse en las estanterías. Algunos de los juegos editados este mes ya han reservado plaza entre los títulos grandes del año, no te quepa la menor duda. En especial destaca el póquer de títulos de acción que abren esta sección.



EL BUENO

El marinero a sueldo que protagoniza *Far Cry* es un buen muchacho. Secuestran a su cliente a las primeras de cambio y él, en lugar de contar el dinero e irse por donde había venido, arriesga el pellejo para rescatarla. Lo dicho, un tío íntegro y un profesional como ya no quedan.



EL FEO

Los juegos de la serie *Unreal* siempre garantizan un cuota de fealdad considerable. Y es que su galería de monstruos deformes y extravagantes gladiadores galácticos es un valor seguro para los más devotos del feísmo virtual. Además, esta vez se han superado ofreciendo aberraciones más antiestéticas que nunca.



EL MALO

En *Battlefied Vietnam*, los malos son una horda de amarillos con ideas subversivas liderados por un tipo con barba de chivo y gafas de catedrático en excedencia. Bueno, más que malos son incordiantes y peligrosos, como pronto comprobarás, muy a tu pesar.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	4	
Internet	4	
Idioma		
Textos de pantalla	(bandera española)	
Voces	(bandera británica)	
Web	http://www.ixo.es	

Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



Hay cosas que tal vez **se resolverían con** algo de **diálogo**. Por ejemplo, los calendarios de publicación de los juegos de acción de lujo. **Las compañías deberían** coordinarse, porque **resulta casi imposible dedicarles el tiempo que merecen** los integrantes de **este póquer de ases** recién aterrizados: *Pandora Tomorrow*, *Far Cry*, *Battlefield Vietnam* y *Unreal Tournament 2004*.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Digital Extremes/Epic Games • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +18

UNREAL TOURNAMENT 2004

Por S. Sánchez

La franquicia *Unreal Tournament* debe casi toda su popularidad a las partidas multijugador. El secreto ha sido su capacidad para adaptarse a los gustos mayoritarios en cada momento concreto sin por ello renunciar a su propio estilo. Gracias a este equilibrado sentido de la evolución, han conservado un público fiel más allá de los vaivenes de la moda, aunque sin llegar nunca a convertirse en la opción multijugador número uno.

UT 2003 fue la apuesta de futuro de la saga, el juego que asentó unos sólidos cimientos sobre los que seguir prosperando. Tras él, llega una nueva entrega, *UT 2004*. Y diríamos que llega en el mejor de los momentos posibles: justo cuando los gustos mayoritarios parecen estar cambiando y el trono que han venido ocupando otros juegos de mayor éxito empieza a peligrar. Vamos, que puede tratarse de la consagración definitiva de esta veterana y brillante serie.

Tal vez juegue en su contra la política de Digital Extremes y Epic Games de editar una versión anual, como si se tratase de sucesivas entregas de un simulador deportivo. Los jugadores pueden llegar a pensar que se trata de simples puestas al día y que no vale la pena comprar el mismo producto año tras año. Y sería una lástima, porque *UT 2004* es mucho más que una actualización rutinaria del juego del año pasado: se trata de una experiencia lúdica completa y con aspectos originales por la que sí vale la pena apostar.



La base se construye más deprisa si colabora todo el equipo.



Antes de entrar en materia, hay que hacer dos puntualizaciones de tipo técnico. Los requisitos mínimos y recomendados que incluimos en la ficha son los que nos ha proporcionado la compañía que edita el juego, pero hay que tomárselos con algo de escepticismo: en realidad, exige bastante más, tanto a nivel de procesador como de tarjeta gráfica y memoria RAM. Algo similar ocurría con *UT 2003*, pero la buena noticia es que si este último funcionaba bien con tu equipo, no deberías tener problemas con la nueva entrega. Además, lo que sirve para la partida individual permite también jugar sin problemas en Internet, algo muy importante en un juego de estas características.

Segundo aviso: tú verás de qué prescindes, pero vas a necesitar algo más de 5 GB de espacio en tu disco duro. En fin, que éste y el de los requisitos son el par de caros peajes que debes pagar para subirte al carro de la acción de nueva generación.

Una vez superados los posibles problemas de espacio, tendrás que tomar una decisión: participar en el gran torneo, hacer una partida rápida en solitario o unirte a alguna partida on line. Aquí empiezan a notarse las diferencias con respecto al juego anterior. En *UT 2003*, el modo de juego llamado Carrera de bombardeo era el único que se salía de la rutina, pero en éste aparecen un buen puñado de modos, algunos con nombres familiares y otros completamente nuevos. A los típicos combates individuales o por equipos, con o sin banderas que capturar, hay que sumar la presencia del renovado modo Asalto, el nuevo modo Carnicería, o los modos Mutante e Invasión, que se inspiran en sendos mods desarrollados en su día.

Alta competición

No vamos a entrar en detalle sobre el funcionamiento del torneo en sí, ya que su fórmula es sencilla: se trata de ir superando fases, primero en solitario y luego con el equipo que hayas formado. Sí merece la pena destacar algunos detalles relacionados con el torneo para un solo jugador. Para darle una cierta continuidad narrativa y que no parezca que te limitas a ir superando rondas contra bots, serás retado por componentes de otros equipos a combates con dinero de por medio. Lo que ganes puede invertirse en los honorarios de tu equipo o nuevos fichajes. Incluso puede ocurrir que sean los miembros de tu equipo los que te reten a un combate por el liderazgo del grupo si creen que no das la talla como jefe.

Como sucedía en *UT 2003*, los escenarios son impresionantes, tanto por su variedad como por la perfección de su diseño. La diferencia es que los de *UT 2004* son incluso más grandes. Aquí es donde entra en juego una de las novedades que presenta este título: dispones de un simple sistema de orientación que indica el camino a seguir hacia el siguiente objetivo o la localización de la base enemiga. Pulsando una sola tecla, harás que una especie de cometa que deja un rastro avance hacia el objetivo. Se mueve tan rápido que es casi



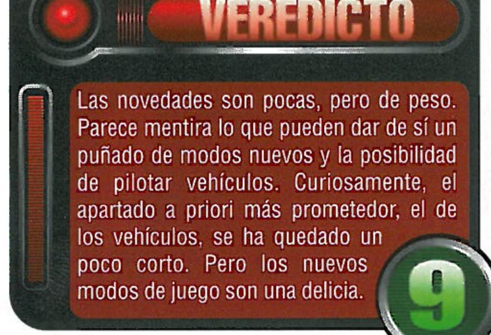
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIII 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.unrealtournament.com/ut2004



VEREDICTO

Las novedades son pocas, pero de peso. Parece mentira lo que pueden dar de sí un puñado de modos nuevos y la posibilidad de pilotar vehículos. Curiosamente, el apartado a priori más prometedor, el de los vehículos, se ha quedado un poco corto. Pero los nuevos modos de juego son una delicia.

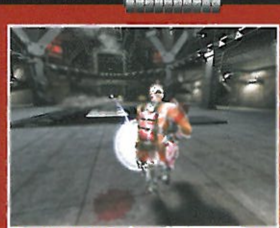
9

UT PARA TODOS LOS PÚBLICOS

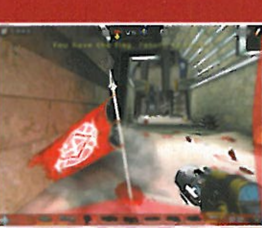
Dada la variedad de modos que incluye este juego, es difícil que no encuentres uno que te guste. A los modos Asalto y Carnicería, que con toda probabilidad se convertirán en los favoritos, hay que añadir los siguientes:



DEATHMATCH
Los jugadores se enfrentan unos a otros en un todos contra todos. No hay reglas. Gana el que causa más bajas.



DEATHMATCH POR EQUIPOS
Únete a uno de los dos equipos y acaba con los rivales. El equipo que elimine a más jugadores enemigos será el ganador.



CAPTURAR LA BANDERA
Dos equipos, una bandera cada uno. El objetivo es llegar a la base enemiga para coger la bandera enemiga y llevarla a tu base.



DOMINACIÓN DOBLE
Dos puntos de control por nivel. Si quieres puntuar, debes mantener el control de los dos puntos durante cierto tiempo.



CARRERA DE BOMBARDEO
Hay una pelota en mitad del campo y debes hacerla pasar por el aro del campo enemigo. El portador no puede hacer más que correr.



ÚLTIMO HOMBRE EN PIE
Todos contra todos. Puedes recuperar vida acabando con los rivales. Si caes durante la ronda, debes esperar a que haya un ganador.



INVASIÓN
Solo o con un grupo de jugadores, haz frente a las oleadas de alienígenas cada vez más numerosos y fieros.



MUTANTE
El primero en eliminar a un enemigo se convierte en un mutante con todas las armas y habilidades especiales. Los demás deben liquidarlo para relevarle.


Ha llegado la era de las máquinas en *Unreal Tournament 2004*.


No por perderte en la atmósfera estarás a salvo.


Sólo hay que seguir la estela azul para llegar al siguiente objetivo.


Esto no es *Wing Commander*, sino una misión en que hay que asaltar una nave.


Los jugadores pueden tomar el control de torretas como ésta.

imposible seguirla, pero sí permite hacerse una idea aproximada de en qué dirección debes avanzar. Vamos, que por grandes que sean los escenarios, no te vas a perder.

Llega la hora de centrarse en las dos grandes estrellas de *UT 2004*. La primera de ellas es el renovado modo Asalto. En la demo, ya nos sorprendió el escenario en el que se jugaba este modo. Quedaba comprobar si el resto de mapas estarían a la altura y conseguirían mantenernos con el alma en vilo ronda tras ronda. Pues bien, sí que lo están. Aunque este modo de juego consista, sencillamente, en atacar o defender una serie de objetivos correlativos, los desarrolladores se las han arreglado para que cada una de estas tareas tenga su propio aliciente. La variedad la aseguran las torretas defensivas de distinto calibre y la llegada de vehículos que el jugador puede pilotar. Gracias a estos detalles, el modo de juego consigue aportar ese toque de estrategia en equipo típico de juegos como *Counter Strike*, sólo que en el marco apocalíptico propio de la serie *UT*.

Las grandes estrellas son el revisado modo Asalto y el nuevo modo Carnicería

La otra perla

Algo parecido sucede con el modo Carnicería, la segunda gran novedad de *UT 2004*. En éste se trata de destruir el generador del cuartel general enemigo. Para ello, debes neutralizar primero los escudos protectores que rodean al generador, algo que se consigue capturando una a una las bases que separan un cuartel general de otro. Todas las bases están conectadas entre sí como si de un tendido eléctrico se tratara. Una vez controles una de las bases conectadas al cuartel general enemigo, puedes proceder a atacar el generador. Las variantes estratégicas de este modo son muchas, ya que se trata de atacar y defender varios puntos a la vez. Además, los vehículos juegan aquí un importante papel.

Toca hablar ahora de una de las relativas decepciones de este edición de *UT*: precisamente los vehículos. Su presencia es de agradecer, pero funcionan de manera demasiado básica y les falta variedad. Los aéreos resultan ágiles y los grandes tanques tienen un enorme poder de destrucción, con lo que unos y otros hacen notar su impacto en el desarrollo del juego, pero la verdad es que esperábamos algo más en este apartado.

Al menos, la aparición de toda esa chatarra con ruedas o alas ha permitido que aparezcan armas más poderosas con las que frenar su avance. A las ya mencionadas torretas, hay que añadir un potente lanzamisiles que sigue el blanco siempre que lo tengas fijado en el punto de mira y un arma láser con la que marcar los puntos en que quieras que actúe una destructiva nave siempre en órbita. A simple vista, estas ADM virtuales asustan, pero son muy difíciles de conseguir, con lo que no se pierde en absoluto el equilibrio armamentístico que siempre ha presidido este juego.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Ubisoft • EDITOR: Ubisoft • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +12

Tom Clancy's SPLINTER CELL Pandora Tomorrow

Ubisoft renueva su compromiso con la acción táctica sin arriesgar nada: tan **excitante y frustrante** como el *Splinter Cell* original, *Pandora Tomorrow* **presenta una historia mucho más sólida** que su predecesor **y agrega unos cuantos elementos**, algunos de ellos más cosméticos que prácticos.

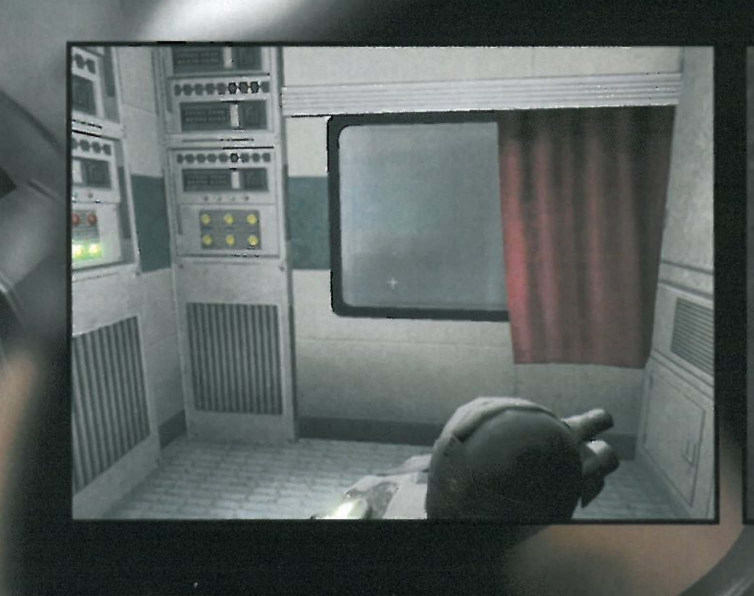
Por N. Vico

Igual que la bebida refrescante más vendida del planeta, *Splinter Cell* puede cambiar de envase y someterse a un pequeño "lifting" para adoptar el apellido de *Pandora Tomorrow*, aunque no deja de ser prácticamente lo mismo que era hace poco más de un año. El juego apenas presentaba fisuras, así que los desarrolladores han optado por una política continuista.

De hecho, la gran aportación de *Pandora Tomorrow* es el modo multijugador. Consiste en un enfrentamiento por equipos de dos contra dos: uno de ellos juega como espías de Shadownet en tercera persona y el otro como mercenarios de ARGUS en primera persona. Las tres modalidades enfrentan a ambos equipos por la posesión de los contenedores del letal virus en torno al cual gira el guión, con diferentes reglas y condiciones de victoria en cada caso. La experiencia es muy diferente a la que ofrecen otros juegos y ése es uno de sus puntos fuertes.

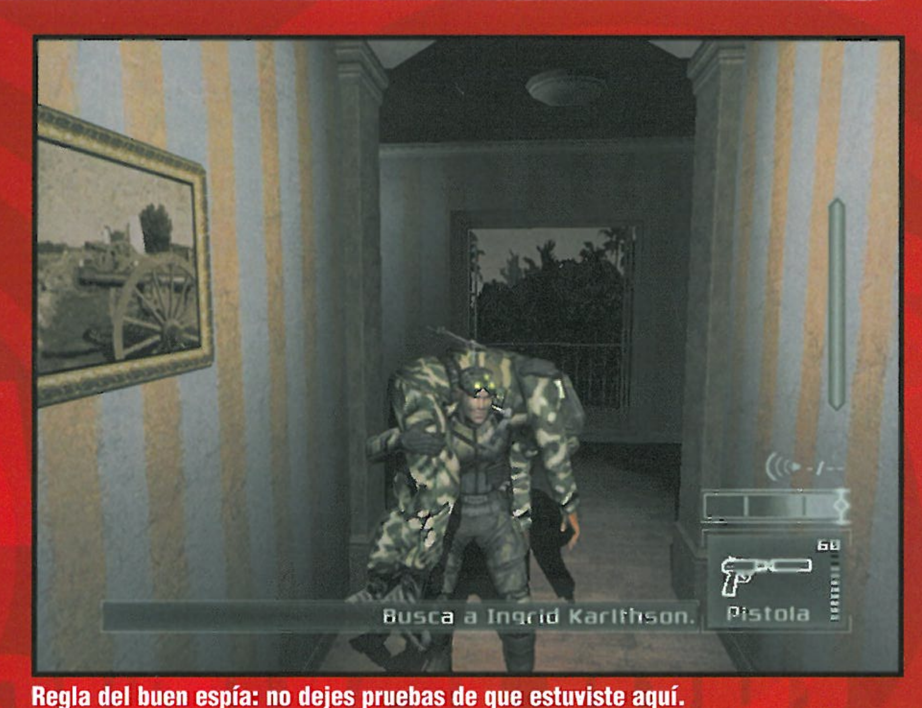
En lo que al apartado en solitario se refiere, Sam Fisher vuelve a protagonizar toda la acción. Esta vez le ha tocado seguir el rastro de un terrorista que se ha hecho con una peligrosa arma biológica. La investigación le lleva de Indonesia a Estados Unidos, pasando por Francia e Israel.

Su extenso repertorio de movimientos es herencia del juego original y presenta pocas novedades: la posibilidad de apoyarse sobre una u otra pierna tras un salto, un giro SWAT para pasar rápidamente de un flanco a otro de un pasillo, la opción de entrar por trampillas y poco más. En total, dispones de 27 movimientos diferentes a los que hay que sumar una notable cantidad de acciones y varias velocidades de desplazamiento. Es una suerte que no haya aún más opciones, porque íbamos a hacernos









Regla del buen espía: no dejes pruebas de que estuviste aquí.


Una de las misiones te sitúa sobre un tren en marcha...


...y dentro de él...


...y debajo de él.

un lío tremendo con el teclado. Además, este amplio registro es sumamente eficaz para el trabajo que debe realizar.

Sin miedo a la oscuridad

La iluminación dinámica en tiempo real vuelve a jugar un papel fundamental, ya que Fischer debe esforzarse en pasar desapercibido y recurrir a la violencia sólo en situaciones extremas. Vamos, que no puede ir matando a todo bicho viviente, sino que debe conformarse con noquear a guardias, terroristas, militares, mercenarios y policías para esconder los cuerpos inconscientes en el mejor sitio posible, de forma que nadie los encuentre.

Tanto los escenarios exteriores como los interiores están repletos de oscuros rincones y zonas perfectamente iluminadas, lo que obliga a ir apagando luces como sea a medida que avanzas. A veces puedes usar el interruptor, pero las más tienes que hacer uso de un arma con silenciador, aunque te arriesgas a ser descubierto si lo haces.

El original apenas presentaba fisuras, así que los desarrolladores han optado por una política continuista

Un indicador que muestra en todo momento el nivel de visibilidad de nuestro agente encubierto es una de las principales herramientas para sobrevivir. Fisher puede ser totalmente invisible a los personajes del juego en las condiciones adecuadas y puede pasar a menos de un metro de ellos sin que adviertan su presencia. En ello influye también la velocidad de movimiento, que va desde pasos lentos y firmes a la más apresurada carrera. Cuando te mueves muy despacio, tanto que puedes engañar a los detectores de movimiento, descubres un pequeño fallo de la animación del personaje: a esa velocidad, se desliza literalmente sobre el suelo.

Sorpresas de todo tipo

Este leve defecto no es el único: no todos los cristales y espejos reflejan la imagen del protagonista, los cuerpos inconscientes o muertos atraviesan paredes y objetos del escenario, hay problemas con las colisiones 3D entre el personaje y elementos de los escenarios... También hay alguna pifia más llamativa que se produce cuando el juego carga una nueva zona del nivel en que te encuentras.

Por ejemplo, en Jerusalén, hay un momento en el que tienes que reunirte con un personaje junto a una iglesia. A punto de llegar al lugar en cuestión, ves un guardia bajo una farola encendida. Evidentemente, disparas a la farola para poder avanzar al abrigo de las sombras. Instantes más tarde, se produce una carga de la nueva zona del mapa y... ¡milagro! La farola está intacta. Pero la bala que has gastado en destrozarla segundos antes no está en el cargador de tu arma.


FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.splintercell.com


VEREDICTO

En lugar de crear un juego nuevo a partir de cero, los desarrolladores han optado por pulir los robustos cimientos del original y añadir un modo multijugador. Por ello, *Pandora Tomorrow* se queda a medio camino entre la expansión y la secuela. En cualquier caso, se trata de toda una joya.

9

En esta ocasión, la luz te ayuda a evitar el visor nocturno del guardia.


Unos cristales rotos en el suelo pueden delatar tu presencia.

Abrir cerraduras o unas esposas no es nada para Sam Fisher.

JUGUETES DE ESPÍA

Sam Fisher dispone de numerosos dispositivos que le facilitan notablemente el trabajo. Cada situación requiere el uso de distintos aparatos, si bien cada uno de ellos conlleva ciertos riesgos.

HÁGASE LA LUZ

En las zonas más oscuras, tendrás que confiar en las gafas de visión nocturna, aunque una iluminación excesiva puede cegarte por un momento.



CUERPOS CALIENTES

En ocasiones, distinguir a los enemigos puede ser imposible a menos que utilices el visor térmico, dispositivo que puede resultar inútil ante la presencia, por ejemplo, de un fuego.



EL OJO QUE TODO LO VE

Una pequeña cámara de fibra óptica te permite descubrir qué hay al otro lado de cualquier puerta que vayas a cruzar.



Pese a estos errores, el motor gráfico de *Pandora Tomorrow* es muy detallista y ofrece gran cantidad de efectos recreados de forma sobresaliente gracias, por otro lado, a la elevada exigencia en cuanto a tarjeta gráfica se refiere. Los escenarios son impresionantes y la niebla, el vapor, el humo, las nubes y otros muchos elementos que sustentan la ambientación visual están realizados con gran destreza.

En el apartado sonoro, cabe destacar que el dinamismo de la música juega a tu favor. Cuando un potencial enemigo está alerta porque ha visto u oído algo, la banda sonora refleja este cambio de actitud. En ese momento, lo único que tienes que hacer es quedarte quieto en la oscuridad y, aunque hayas perdido de vista al guardia, no moverte hasta que la música vuelva a su ritmo habitual. Entonces, sabrás que el peligro ha pasado.

Las misiones son variadas en cuanto a escenarios y objetivos, si bien la mecánica de todas ellas es repetitiva y termina convirtiendo *Pandora Tomorrow* en un ejercicio de ensayo y error: avanzas, ves al guardia, guardas la partida, intentas noquear al guardia y ocultar el cuerpo. Si lo consigues, vuelves a guardar. Si fracasas y disparas la alarma, cargas la partida y vuelta a empezar.

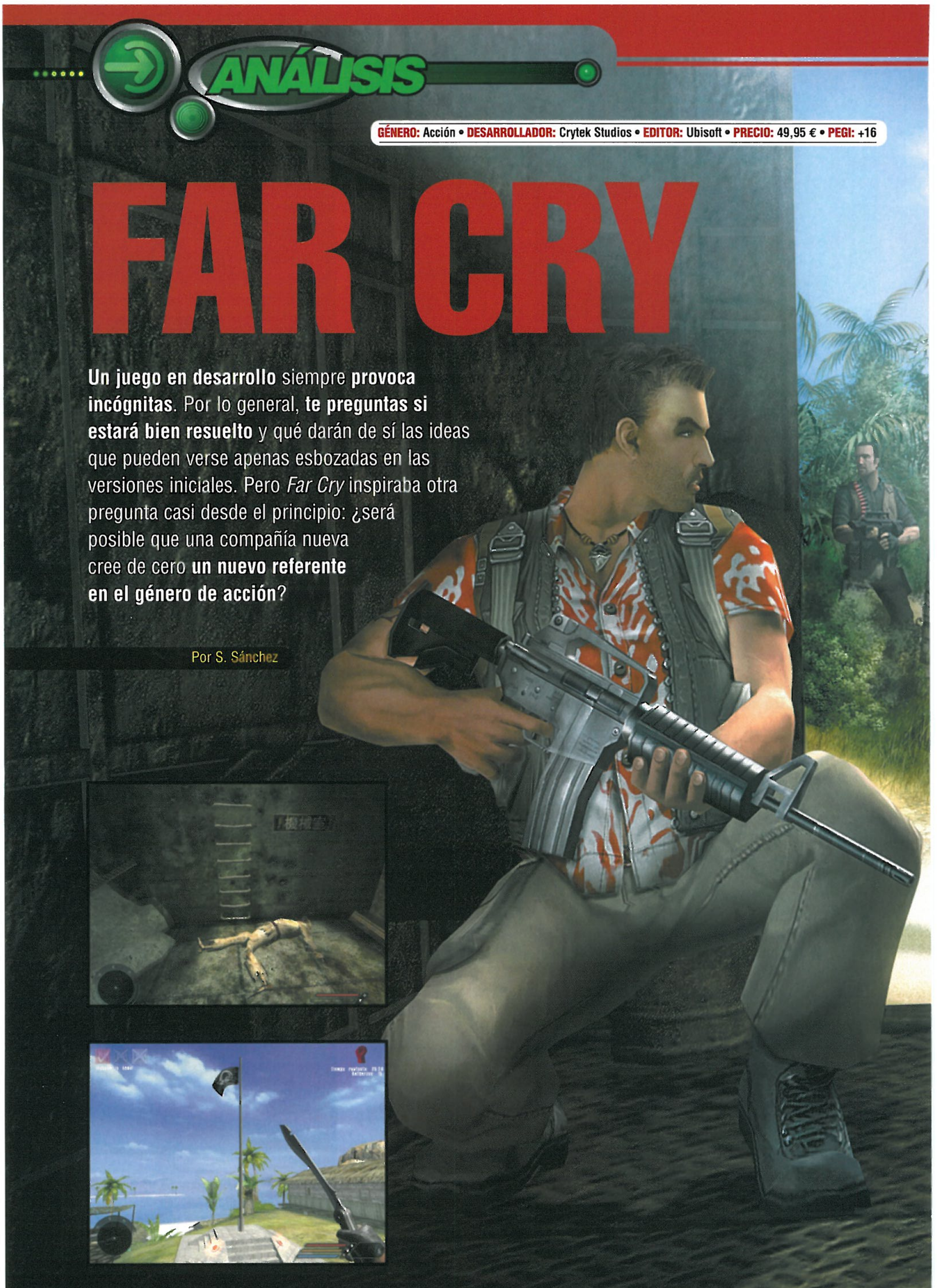
En definitiva, el apartado para un jugador de *Pandora Tomorrow* no va mucho más allá de lo que llegara *Splinter Cell*, aunque la narrativa es mucho más sólida y cinematográfica que en el juego original. El modo multijugador es una novedad evidente dentro de la serie y da mucho juego. A pesar de la ausencia de grandes novedades, entre ambos te engancharán y tendrán en vilo durante bastante tiempo. Y al final, eso es lo que importa, ¿no?

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Crytek Studios • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +16

FAR CRY

Un juego en desarrollo siempre **provoca incógnitas**. Por lo general, **te preguntas si estará bien resuelto** y qué darán de sí las ideas que pueden verse apenas esbozadas en las versiones iniciales. Pero *Far Cry* inspiraba otra pregunta casi desde el principio: ¿será posible que una compañía nueva cree de cero **un nuevo referente en el género de acción**?

Por S. Sánchez







No olvidarás tu primer enfrentamiento con estas deformes criaturas.

Cuando aspiras a hacer un juego que deje huella, lo primero que resulta imprescindible es tener ambición y buenas ideas. Luego se trata de ser capaz de estar a la altura de los objetivos propuestos y, por último, hace falta conectar con los gustos del público. Vamos, que el juego caiga en gracia. El último punto de este plan maestro de dominación mundial no depende de los desarrolladores, así que puede decirse que la novel compañía Crytek ha cumplido con su parte: recién salido del horno, el juego está a la altura de las expectativas. Es más, resulta, tal y como diría el padre de Julio Iglesias, "maravillosísimo".

El producto final es una grata sorpresa. Por una vez, se ha superado el alto nivel que ya exhibían las versiones iniciales mejorando lo que ya era bueno y corrigiendo casi todo lo que no acababa de funcionar. Toda esa lista de supuestas maravillas técnicas (algo de lo que todos los juegos presumen y que suele cumplirse menos que el programa electoral de un partido político) se ven perfectamente reflejadas en el juego. Así que los responsables de *Far Cry* no merecen sino elogios: es difícil hacer las cosas mejor.



Puedes intentar derribar los transportes aéreos para que no lleguen refuerzos.

Ya dijimos en su día que la trama tenía una cierta intriga. Una reportera contrata a un forzudo marino para que la acompañe a una isla remota, las cosas se tuercen y el marino se ve obligado a embarcarse en el rescate de la periodista, capturada por un grupo de mercenarios. Hasta aquí puede parecer una película de acción al estilo de las de Steven Seagal, pero pronto descubres que en esta isla nada es lo que parece.

El juego empieza con una espectacular escena de vídeo, de los mejores arranques vistos hasta la fecha en un videojuego. Y no porque abunden las explosiones ni el falso dramatismo, sino por una puesta en escena original que se las arregla para captar la atención. Le sigue un tutorial al uso. Pero las mejores sorpresas vienen más adelante, en la fase del juego en la que los mercenarios del inicio dejan paso a criaturas sobrenaturales. La verdad es que teníamos nuestras dudas sobre la forma en que iba a funcionar esta parte, pero ha sido resuelta a la perfección. No se produce una transición brusca, todo tiene una magnífica coherencia narrativa y pronto te ves luchando con seres monstruosos en parajes oscuros con la misma naturalidad con que te enfrentabas a los mercenarios en los espaciosos escenarios de la isla. Esta alternancia entre interiores claustrofóbicos y exteriores exuberantes y luminosos acaba siendo parte del atractivo del juego.

A todo motor

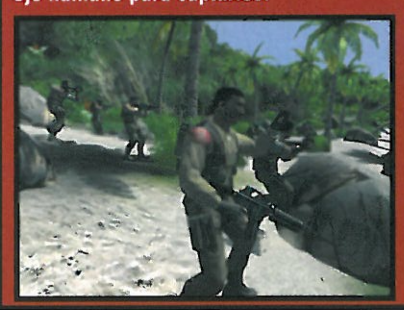
Más allá de sus virtudes narrativas, parece claro que las posibilidades de éxito de *Far Cry* dependen en gran medida de su extraordinario motor. El CryENGINE está sin duda a la altura de lo prometido. Es cierto que representa a la perfección entornos de hasta un kilómetro cuadrado en los que todo se desarrolla en tiempo real. Y también que consigue crear una notable sensación de realismo y detalle aplicando texturas en alta resolución sobre modelos compuestos por pocos polígonos, lo que asegura fluidez en equipos de gama media.

Y no sólo eso, porque CryENGINE también esconde en su código la más depurada inteligencia artificial que hemos visto, con la probable excepción de los programas de ajedrez que ganan (a veces) a Garry Kasparov. *Call of Duty* fue el último juego en que los rivales computerizados nos sorprendieron con un comportamiento imprevisible, casi "humano", pero *Far Cry* consigue ir un paso más allá. Tus enemigos se cubren a la perfección, pero además son depredadores implacables capaces de darte caza sin descanso.

Hasta que se percatan de tu presencia, siguen rutinas de comportamiento predeterminadas, pero a partir de ese momento

TECNOLOGÍA PUNTA

Hace unos meses te comentábamos en nuestra sección de hardware que Intel no acababa de decidirse a dar el salto a la tecnología de 64 bits en sus ordenadores destinados a uso doméstico, sobre todo porque apenas hay software que le saque partido. Pues bien, ese software empieza a llegar, y *Far Cry* va a ser uno de sus abanderados. En septiembre del año pasado Crytek confirmó que trabajaba para optimizar su juego y hacerlo compatible con la tecnología de los AMD Athlon 64. En estos equipos, el juego gana frames por segundo. De todas formas, esto tiene una utilidad relativa dada la limitada capacidad del ojo humano para captarlos.





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

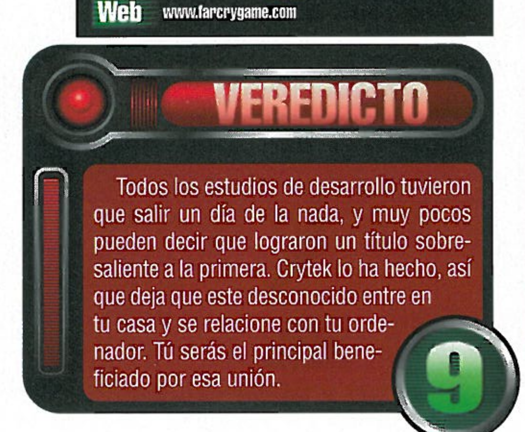
Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.farcrygame.com



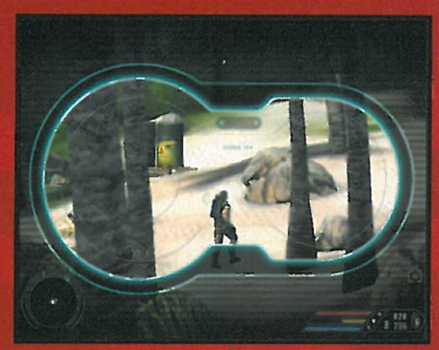
VEREDICTO

Todos los estudios de desarrollo tuvieron que salir un día de la nada, y muy pocos pueden decir que lograron un título sobresaliente a la primera. Crytek lo ha hecho, así que deja que este desconocido entre en tu casa y se relacione con tu ordenador. Tú serás el principal beneficiado por esa unión.

9



La isla ofrece una alternancia continua de interiores y exteriores.


Estos prismáticos, además de ver, permiten oír en la distancia.


Así es: también hay tiempo para los deportes extremos.

entran en juego factores como la superioridad numérica, la presencia de algún superior en los alrededores o su nivel de moral. En ocasiones, su reacción será salir corriendo en cuanto te descubran, pero no creas que tendrás la suerte de que eso suceda muy a menudo. Se guían por lo que oyen, pero también por lo que ven, y créenos si te decimos que estos tipos tienen muy buena vista, incluso demasiado buena. Intentar acercarse a ellos en silencio y gateando sirve de poco si existe una línea de visión directa entre el enemigo y tú.

El juego cuenta con la más depurada inteligencia artificial que hemos visto

¿De dónde salen?

Lo dicho hasta ahora vale para los enemigos humanos. Los que no lo son se comportan de manera similar, aunque no actúan de forma tan coordinada y pueden permitirse lujos como reaccionar con agresividad casi siempre, ya que son casi infalibles en el combate cuerpo a cuerpo.

En líneas generales, *Far Cry* no resulta un juego fácil, aunque sí ofrece la posibilidad de adaptar el nivel de dificultad. Incluso existe la opción de que el juego se vaya adaptando de forma automática a tu nivel. Brillante.

Queda pasar revista al otro factor del que depende que *Far Cry* tenga opciones de convertirse en un nuevo referente en su género: su apartado multijugador. Ofrece tres modos, uno de asalto y dos de combates a muerte (en solitario o por equipos). No es que resulte una oferta muy original, y cabe decir que el modo asalto parece un tanto descafeinado tras la renovación en profundidad que depara *Unreal Tournament 2004*. Los equipos atacantes y defensores se enfrentan por el control de una serie de banderas y deben mantenerlas unos segundos tras hacerse con ellas.

Lo mejor del modo multijugador tal vez sea el diseño de los mapas exclusivos. No son muchos, pero al menos son grandes y ricos en detalles. En algunos de ellos se pueden controlar unos pocos vehículos terrestres y marítimos, como si esto fuese una versión simplificada de *Battlefield*. La mayoría de ellos están presentes en el modo en solitario, y no resultan muy espectaculares ni muy variados.

Por suerte, estas opciones vienen complementadas con un editor, tal vez la herramienta de estas características más potente que se haya puesto en manos de los jugadores de forma gratuita. Después de darle un concienzudo repaso, podemos decir que no resulta enteramente apto para todos los públicos: exige algo de predisposición y paciencia, ya que lleva tiempo dominar su funcionamiento. Pero no dudes que el esfuerzo vale la pena, ya que una vez lo dominas, se obtienen resultados impresionantes con relativa facilidad.

Sorprendente es también la posibilidad de probar en tiempo real el mapa que estés diseñando. Basta con pulsar una tecla y te moverás como si estuvieras jugando al juego con el editor abierto. Ahora imagínate lo que puede dar de sí esta herramienta de lujo en las expertas manos de la comunidad mod. A la calidad de la campaña individual, puede sumarse un juego que dé de sí tanto como *Half-Life*. Veremos si el tiempo trata tan bien a *Far Cry* como a la obra maestra de Valve.


Si no tienes cuidado al conducir, puedes acabar en el fondo del mar.


Para neutralizar el helicóptero, basta con liquidar al artillero.


En fases avanzadas, dispones de unos prismáticos que combinan visión nocturna y térmica.

BATTLEFIELD



En muy poco tiempo *Battlefield 1942* se ha convertido en uno de esos raros títulos que pueden permitirse el lujo de vivir de rentas. Era tanto y tan bueno lo que ofrecía que a esta secuela sólo se le pide un poco más de lo mismo junto con alguna novedad. Con eso, el éxito parece casi garantizado.

El caso es que *Battlefield* se ha ganado a pulso una fiel comunidad de varios miles de jugadores pese a que los aficionados a este tipo de juegos cada vez nos hemos vuelto más sibaritas. Ese público va a disfrutar con este *Battlefield Vietnam*, que no deja de ser el mismo juego con distinto pelaje, para bien o para mal.

Eso sí, quede claro que el título se ha editado con prisas. Y unas prisas que se notan. Nunca está de más que se nos ofrezca una nueva ración del mismo guiso si el guiso era bueno y nos dejó con ganas de repetir. Pero la calidad de los ingredientes no justifica que se cocine de forma apresurada y con una cierta dejadez.

Lo nuevo

Y eso que el juego se presenta con una novedad de las que suelen marcar diferencias muy palpables: un motor gráfico de nuevo cuño, que nada tiene que ver con el anterior. Basta con comparar imágenes de otra generación para comprobar que las diferencias saltan a la vista, tanto en el detalle de los personajes como en el de los escenarios. Y eso es vital en un juego que se desarrolla en un entorno tan traicionero como la selva vietnamita, donde casi nada es lo que parece.

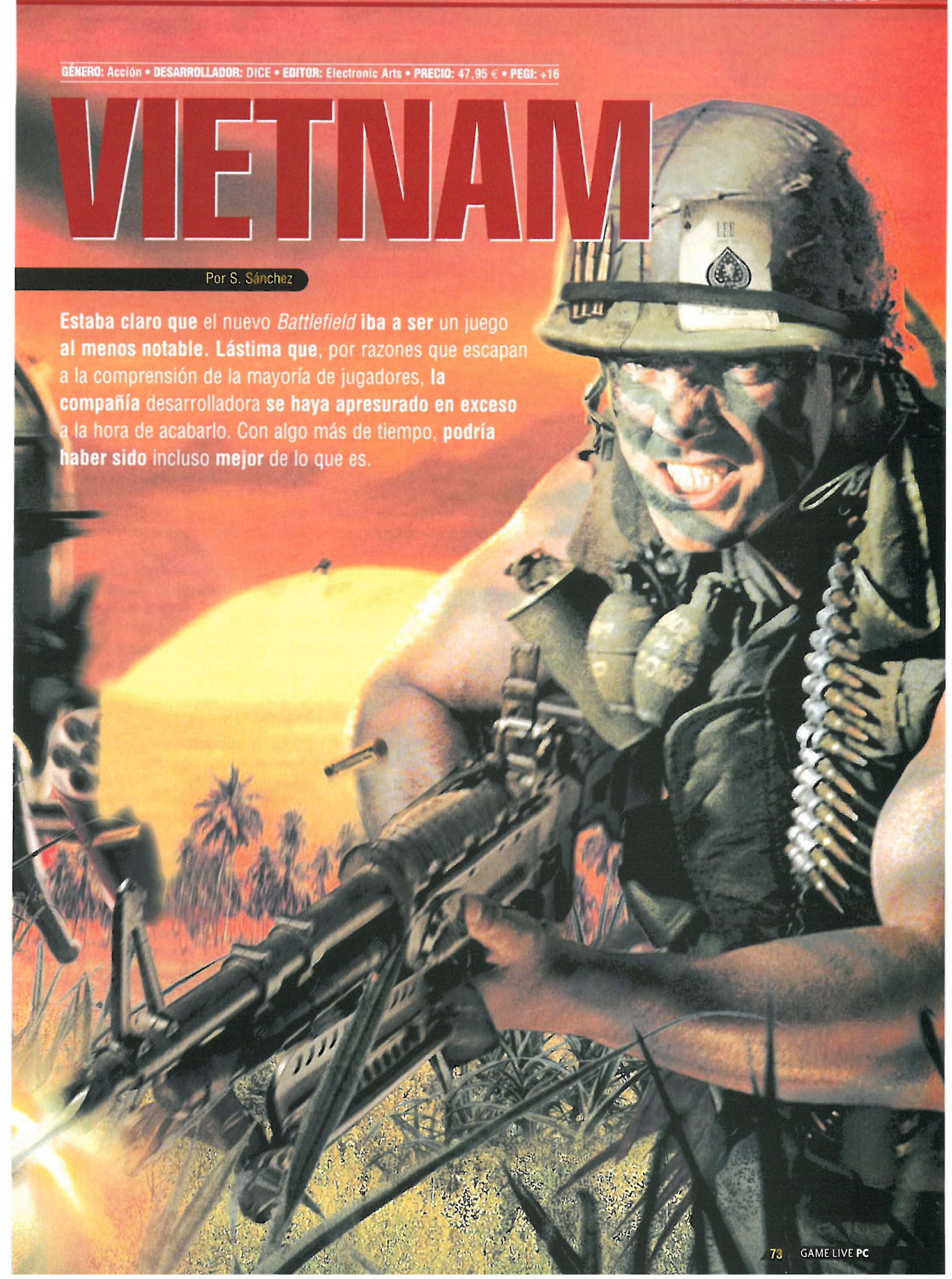
El único problema es que estas mejoras tienen un impacto negativo en las partidas on line, en las que el juego no va todo lo fluido que debería. Cabe esperar que este problema se arregle con futuros parches, como sucedió con *Battlefield 1942*, pero el caso es que no están resueltas en el juego final que hemos analizado. Lo que confirma sin duda la teoría de que aquí se ha trabajado con más prisas de las necesarias.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: DICE • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 47,95 € • PEGI: +16

VIETNAM

Por S. Sánchez

Estaba claro que el nuevo *Battlefield* **iba a ser** un juego **al menos notable. Lástima que**, por razones que escapan a la comprensión de la mayoría de jugadores, **la compañía** desarrolladora **se haya apresurado en exceso** a la hora de acabarlo. Con algo más de tiempo, **podría haber sido** incluso **mejor** de lo que es.





Esto es lo que nosotros llamamos servicio puerta a puerta.

A TU GUSTO

***Battlefield Vietnam* permite escuchar algunas de las canciones más populares de los años 60 mientras pilotas los vehículos. Y claro, también puedes escuchar tus propios mp3. Para ello, copia tus canciones favoritas en la carpeta My Music que se encuentra en el directorio donde has instalado el juego. Cuando estés dentro de un vehículo, pulsa el número 0 y verás cómo se abre una ventana que te permitirá elegir una de tus canciones. Ni te imaginas lo que gana el juego con un puñado de buenas canciones.**



En cuanto a las peculiaridades del nuevo escenario, nada que objetar. Vietnam fue un infierno verde para los soldados americanos, y eso es exactamente lo que es en el juego, gracias sobre todo al papel que la frondosa vegetación desempeña en él. Si en el *Battlefield* original había que estar pendiente siempre de los enemigos que se colaban en retaguardia para capturar alguna de nuestras bases, imagínate lo que es ahora, con las unidades enemigas abriéndose paso en una espesura que les sirve de camuflaje natural.

Entre árboles

De todas maneras, ten claro que este tipo de tácticas sólo se van a ver en las partidas multijugador entre seres humanos. El modo de juego solitario contra bots es un completo desastre: tus rivales no siguen táctica alguna ni sacan el menor partido de los escenarios. Entendemos que lo importante aquí son los modos de partida múltiple y que la partida en solitario es más bien un complemento, pero eso no justifica que la hayan dejado en el ruinoso estado en el que está.

Se ha suprimido la campaña, y casi hubiese sido mejor hacer lo mismo con las batallas rápidas contra los bots, a los que puedes liquidar casi en solitario incluso en los niveles de dificultad superiores. Además, no puedes fiarte de los tuyos, porque no saben pilotar, ignoran tus órdenes y su comportamiento sólo puede calificarse de torpe y demencial. Como ya comentábamos en el avance del juego, plantéate estas batallas como una oportunidad para reconocer los mapas y practicar con los distintos vehículos. El multijugador es el modo que de verdad importa.

Los vehículos nos han hecho olvidar los defectos del juego y concluir que, en definitiva, es adictivo y muy divertido

Las novedades en lo que a sistema de juego respecta brillan por su ausencia. Está claro que no se ha querido poner en peligro ninguna de las características que catapultaron este título al estrellato. Así que tenemos dos bandos que se enfrentan por el control de una serie de bases en una especie de modo de captura de la bandera febril y multitudinario.

Se ha añadido algo de variedad en las distintas clases de infantería ofreciendo un par de configuraciones para cada tipo, pero no parece que estas variantes marquen grandes diferencias. Nueve de cada diez jugadores, eligen ametrallador siempre que está disponible, ya que va equipado con un M60 y un lanzacohetes. El M60 es de una eficacia letal dada su cadencia de disparo su calibre y lo poco que se nota su retroceso. Sólo tiene una pega, y es que tarda en recargarse. Pero bueno, nada que no se resuelva administrando bien la munición y recurriendo al lanzacohetes cuando haga falta. Porque esta última arma sirve para combatir al elemento más importante del juego: los vehículos.

Llegamos así a la parte más interesante de este tipo de títulos. De lo bien o mal que funcionasen los vehículos dependía la suerte del juego, y lo cierto es que lo hacen a la perfección. Tras jugar un buen puñado de partidas, han sido estos trastos con ruedas los que nos han hecho olvidarnos de los



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 900 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.eagames.com/official/battlefield



VEREDICTO

No hace mucho nos rendimos a las excelencias de un juego innovador como *Battlefield: 1942*. Pues bien, muchas de ellas se mantienen y han sido incluso refinadas. Lástima que una serie de errores de programación y acabado técnico sin duda motivados por las prisas le resten algo de encanto.

8



Con el napalm podrás arrasar un buen cachito de terreno.



No es un cocodrilo, sino un moderno vehículo anfibio vietnamita.



A su derecha, tienen el decorado en el que se rodó *Cuando éramos soldados.*

defectos del juego y concluir que, en definitiva, es adictivo y muy divertido.

Golpe de volante

Mucho se ha escrito sobre la variedad y sencillez de control de los vehículos de *Battlefield 1942.* Pues bien, *Vietnam* conserva esas características. Además, se han añadido pequeñas mejoras, como la posibilidad de disparar cuando vas de pasajero. A eso también hay que añadir que el juego se beneficia de la superioridad tecnológica de los años 60 con respecto al 42.

Puede que en los vehículos terrestres y marítimos no se note tanto la diferencia, pero los aéreos ya son otro cantar. Los aviones van mucho más rápido, con lo que vas a necesitar nervios de acero para pilotarlos. Sobre todo porque, como ocurría en el original, si te sales del mapa, se inicia una cuenta atrás para volver a la zona de combate. Si no lo consigues, empiezas a recibir serios daños.

Para compensar, su poder destructivo también es muy superior. Disponen de armas tan terribles como las bombas de napalm que llevan los F4-Phantom. Más que cualquier otro vehículo, los helicópteros son la gran novedad y el gran aliciente del juego. Sus posibilidades son tan ricas que se bastan y se sobran para aportar un nuevo componente estratégico. No por nada fue durante esa guerra cuando los helicópteros se convirtieron en poderosas armas de ataque, además de medios de transporte de tropas.

Con un helicóptero puede hacerse casi de todo, empezando por desplazar unidades. Ni siquiera hace falta que estén cerca del suelo para saltar, ya que todos los soldados disponen de paracaídas. Para subir al aparato, tampoco hace falta que éste se pose en tierra: se puede soltar un cable a modo de escalera que también puede servir para remolcar vehículos. Además, un piloto hábil podrá arreglárselas para cruzar a gran velocidad un escenario y detenerse sobre una base enemiga mientras desciende para apoderarse de ella sin apenas tocar suelo. Tal vez por esa razón la captura de bases tiende a exigir algo más de tiempo cuando éstas son grandes, con lo que a veces se da tiempo a los defensores para llegar a reforzarlas.

En fin, que los trastos con hélices nos han brindado algunos de los mejores momentos con el juego. Además, los controles resultan incluso más suaves que los de los mejores mods basados en el juego, que se habían centrado mucho en perfeccionar este aspecto. El juego incluye también su propia herramienta de desarrollo para mods, con lo que tú mismo puedes intentar mejorarlo en conversiones futuras.



Invasión americana en toda regla. Se nota cuando hay presupuesto.



Como alguien se atreva a tocar esta bandera, le rebano el pescuezo.



Así es como se impide la libre circulación de vehículos marítimos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Digital Reality • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

El polvo cubre el chasis de los carros de combate. **La arena en las orugas** y los cañones sucios son pruebas elocuentes de que la jornada ha sido dura. Pero **los pilotos y artilleros sienten** la discreta **euforia** del que ha sobrevivido a otro día en el desierto.

Por J. Font



El entorno es altamente deformable: los restos de la batalla son evidentes.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	1 GHz	1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	4	
Internet	4	
Idioma		
Textos de pantalla	🇪🇸	
Voces	🇪🇸	
Web	www.desertratsgame.com	



VEREDICTO

Un paso adelante para Digital Reality, que empieza a dominar los resortes de la estrategia en tiempo real. Si te entusiasman la estrategia histórica, la gestión de unidades poderosas y la arena del desierto, este juego te convencerá, a pesar del lento y algo rutinario desarrollo de las partidas.

7

Tras *Haegemonia* y *Platoon*, Digital Reality sigue con sus aportaciones al género de la estrategia en tiempo real. En este caso se trata de una fórmula de juego menos centrada en la gestión de grupos pequeños. Si en *Platoon* manejabas un máximo de 30 unidades, todas ellas muy especializadas, ahora se trata de dirigir divisiones acorazadas, infantería, artillería y apoyo aéreo.

El juego prescinde de la habitual recolección de recursos y de la construcción para obtener unidades. Se trata de conservar las unidades de que dispones al principio y capturar las enemigas. Para ello, se ha diseñado un sistema de ataques especializados que permiten inutilizar la maquinaria bélica enemiga sin destruirla. Si te apoderas de un carro blindado, basta con incorporarle tripulación propia para que pase a engrosar tu ejército. De esta forma, a cambio de unas pocas unidades de infantería, puedes hacerte con una potente arma de combate. En algunas ocasiones, una unidad basta para manejarlas, pero nunca está de más dotarlos de una tripulación completa para aumentar su eficacia.

Las virtudes del método

Al basarse en una lógica como ésta, tan centrada en apoderarse de las más poderosas unidades enemigas y reciclarlas, el juego se hace un tanto lento en su desarrollo. Además, los ataques frontales suelen ser un suicidio, por lo que se imponen la exploración y la cautela. Los escenarios son grandes y desplazar por ellos tus unidades de forma prudente lleva su tiempo. Las áreas cubiertas por la niebla de guerra están llenas de sorpresas desagradables que debes evitar.

El juego incluye más de 70 unidades repartidas entre los dos bandos. Algunas de ellas tienen un alto grado de especialización, lo que las hace preciosas. Gestionarlas es laborioso, pero al menos dispones de la posibilidad de alterar la velocidad del juego para que las acciones rutinarias resulten más ágiles y que no te falte tiempo a la hora de tomar decisiones comprometidas.

En cuanto a las dos campañas de que consta el juego, hay que decir que la del Eje resulta bastante más fácil que la de los Aliados. Las misiones tienen objetivos variados, pero casi todos ellos se realizan de forma muy similar. Hay una serie de





Confrontaciones a gran escala en las tórridas arenas del desierto.



Capturar vehículos y piezas enemigas te ayuda a mantener un poderoso ejército.



Los exploradores son tan vulnerables como imprescindibles.

rutinas que no puedes ahorrarte si quieres tener éxito. Pronto las descubres y te ves obligado a utilizarlas una y otra vez, por lo que el desarrollo del juego puede llegar a hacerse un tanto monótono.

Antes de cada misión, asistes a largas introducciones con sus datos históricos, su descripción y objetivos y la posibilidad de elegir qué unidades vas a llevar contigo. El juego te asigna por defecto un lote de unidades en función de los puntos que has obtenido en la anterior misión, pero tú puedes modificarlo siempre y cuando la puntuación disponible te lo permita. Las unidades especiales van aparte: se consiguen completando una serie de objetivos secundarios.

Los objetivos son variados, pero casi todos se realizan de forma similar

La casa por la ventana

En lo que a acabado técnico se refiere, los desarrolladores no han reparado en gastos. Los escenarios son totalmente tridimensionales y deformables en gran parte. Por ejemplo, los carros de combate pueden hacerse un hueco en zonas boscosas aplastando árboles o incluso cruzar alambradas y derribar alguno de los detallados edificios.

El juego otorga total libertad de cámara y da la posibilidad de seguir las acciones muy de cerca. Si lo haces, disfrutarás de un alto nivel gráfico al que debe unirse un extraordinario apartado sonoro, con sintonías a cargo de profesionales reputados como Ervin Nagy y Tamas Kreiner. La ejecución de las piezas ha corrido a cargo nada más y nada menos que de la Orquesta Sinfónica de Viena.

Hubiera sido ideal que esta pulcritud y este cuidado por el detalle hubieran venido acompañados de una mayor profundidad, una mecánica de juego más variada y un ritmo de partida no tan lento.

CLAVES BÉLICAS

No te creas que todo en el juego se limita al fuego a discreción. Aquí la cosa resulta bastante más sutil y pesan mucho los matices.







PLANIFICACIÓN

No entres en combate de forma precipitada, porque eso es sinónimo de derrota segura. La planificación es tan laboriosa como imprescindible.

EXPLORACIÓN

No puedes planificar sin haberte dedicado antes a explorar. Dispondrás de unidades para ello, aunque deberás moverlas con cautela.

CAPTURA DE UNIDADES

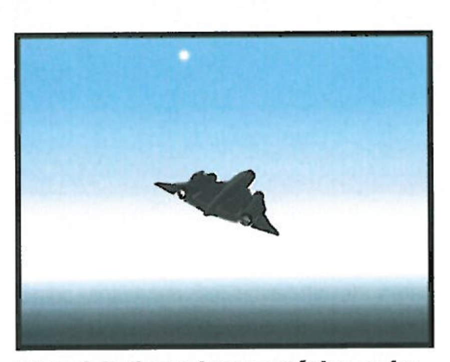
No podrás construir unidades, así que, cuando puedas, deberás inutilizar los vehículos enemigos con ataques especiales y capturarlos.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Laminar Research • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 49,95 €

X-PLANE 7.0

Laminar Research **sigue mejorando** su espléndido simulador experimental **versión tras versión. Además**, al programa que se vende en las tiendas **se pueden añadir los parches y complementos disponibles en Internet**, por lo que el margen de mejora es inmenso.

Por E. "Tuckie" Artigas



El modelo de vuelo supersónico se ha mejorado mucho.



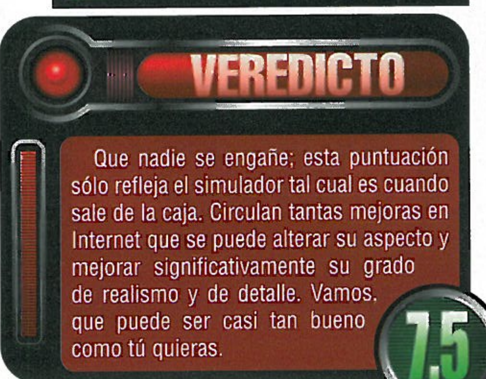
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1 GHZ
Memoria RAM	128 MB	384 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera británica)

Web www.x-plane.com



VEREDICTO

Que nadie se engañe; esta puntuación sólo refleja el simulador tal cual es cuando sale de la caja. Circulan tantas mejoras en Internet que se puede alterar su aspecto y mejorar significativamente su grado de realismo y de detalle. Vamos, que puede ser casi tan bueno como tú quieras.

7,5

En el número de agosto de 2003 de nuestra revista analizábamos a fondo la anterior versión de *X-Plane*. Desde entonces, una sucesión de parches, añadidos, escenarios, aviones o cabinas han hecho crecer un simulador que ya de por sí era muy bueno. Tanto que es el único autorizado para el entrenamiento oficial de aprendices de pilotos en los Estados Unidos.

En Laminar Research fueron recogiendo quejas y solicitudes hechas por los internautas. Así, la lista de pequeñas mejoras ha ido creciendo, hasta que, en lugar de crear un gran parche que le diese nuevos aires a la versión 6.0, se ha creado directamente una versión nueva.

Muy fino

Cuidado, que este juego no es de los que te permiten pasar a la acción en cuanto lo instalas. Antes de empezar hay que ajustarlo todo, desde los gráficos hasta el grado de realismo, sin olvidar los controles ni la meteorología. Una vez adaptado cada detalle a tus preferencias, toca escoger uno de los 35 aviones disponibles y el aeropuerto del que vas a despegar.

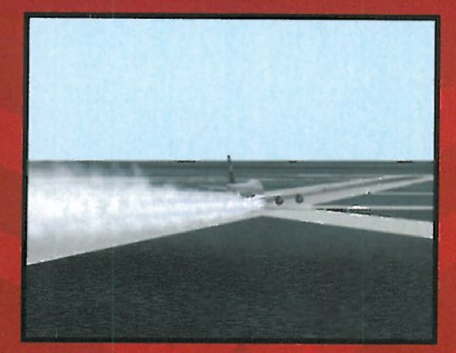
Los aparatos que se pueden pilotar en esta versión son casi los mismos que en la anterior, aunque hay novedades, como el Canadair CL-415T, y ausencias injustificadas, como la del F-16C. Las categorías principales permanecen intactas: puedes volar en cazas, aviones antiguos, planeadores, hidroaviones, aparatos experimentales, helicópteros, aviones grandes, de radiocontrol, aviones imaginarios y avionetas deportivas. Y sí, la opción de volar en Marte sigue presente.

El modelo de vuelo de todos los aparatos ha mejorado un poco más, con datos más precisos de inercia, resistencia y un largo sinfín de cálculos que se realizan ahora de forma más realista. Sólo hay que ver la fuerza que genera cada una de las superficies de vuelo en tiempo real en algunos aparatos.

Mediante unas flechas puedes ver, a



El nuevo X-35F, sustituto del famoso Harrier, está presente en el juego.



Despegar con agua en la pista tiene efectos como éste.



La calidad gráfica ha mejorado en algunos escenarios.

modo de gráfico 3D representado directamente sobre cada superficie, cuál es la cantidad de fuerza que ese punto está haciendo. *En X-Plane 7.0*, los fallos en vuelo son una auténtica pesadilla y puedes llegar a tener la tentación de acordarte de los parientes de tu mecánico virtual cuando ves que algunos sistemas dejan de funcionar de repente. La forma en que fallan motores, trenes de aterrizaje y otros sistemas se basa en directrices de la Federal Aviation Administration de Estados Unidos, que han colaborado en la elaboración del simulador.

Cariño y mimo

En cuanto a aeropuertos, hay muchos incluidos por defecto y tú puedes añadir cuantos desees, sin límite. Selecciona casi cualquier aeropuerto conocido y verás como sí está, y con pistas parecidas a las reales. Lo que no vas a encontrar en algunos casos es el terreno que los rodea. Los aeropuertos que no pertenecen a Estados Unidos o Europa occidental flotan en el aire, situados en la elevación que tendrían sobre el nivel del mar. El problema es que esta insuficiencia sólo puede corregirse descargándose el escenario en cuestión de Internet. Eso se debe a que *X-Plane* es una especie de libro en blanco al que tú debes añadir contenido, ya sean entornos en los que volar o mejoras como la posibilidad de separar los sonidos del motor y la hélice.

En cuanto a gráficos, hay muchos efectos visuales añadidos. Son pequeñas mejoras y gran cantidad de detalles (¡los coches que circulan por el suelo usan sus intermitentes al girar!) que dan una mayor sensación de profundidad en el vuelo respecto a la anterior versión. Aún así, la velocidad de refresco se ha mejorado enormemente, y eso es algo que siempre es de agradecer. Otra gran novedad es que ahora se pueden grabar películas en formato Quicktime sin salir del programa.

En cuanto a elementos complementarios, cuenta con una herramienta de aviones y editores de perfiles aerodinámicos, de terreno y de misiones. Las cuatro aplicaciones vienen preparadas para que puedas hacer lo que quieras, ya sea incorporar parámetros realistas o echar a volar la imaginación.

Los aparatos que se pueden pilotar son casi los mismos que en la versión anterior

El apartado multijugador ha recibido cambios menores, de forma que ahora puedes ver todos los movimientos en los aviones de tus compañeros. Tal es el detalle que podrías llegar a comunicarte con un jugador on line mediante el código morse encendiendo y apagando tus luces de posición. En resumen, que *X-Plane* sigue creciendo. A este paso, pronto podrá presentar candidatura al trono de la simulación de altura.

EL HOMBRE DEL TIEMPO

Así es como te sientes cuando empiezas a juguetear con las condiciones meteorológicas en *X-Plane 7.0*. Ya no se trata sólo de añadir nubes (por cierto, ahora son volumétricas y difusas), sino que hablamos de la posibilidad de añadir microrráfagas que te hacen descender de repente, turbulencias a cualquier nivel y precipitaciones que oyes golpear contra tu aparato. Por si fuera poco, en ambientes muy fríos se puede formar hasta hielo en el avión. Y para hacer más emocionantes los amerizajes, hasta puedes decidir el nivel de oleaje en el mar.





Las cabinas siguen siendo espartanas, lo que a este señor parece hacerle gracia.



Tienes la opción de saltar al mapa cuando quieras y moverte a otro punto desde allí.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Microïds • EDITOR: Virgin Play • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +3

Las buenas ventas y excelentes críticas cosechadas por el primer *Syberia* **han sido motivo suficiente para** que Benoit Sokal y los suyos se aventurasen con **una segunda entrega**. En esta ocasión, somos testigos de **la llegada** de Kate y Hans **a la tierra de los mamuts**.

SYBERIA 2

Por G. Masnou



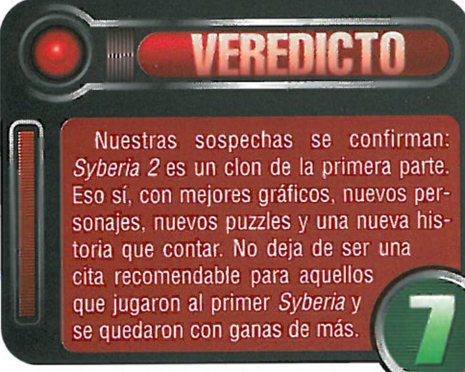
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 350 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.syberia2.info



VEREDICTO

Nuestras sospechas se confirman: *Syberia 2* es un clon de la primera parte. Eso sí, con mejores gráficos, nuevos personajes, nuevos puzzles y una nueva historia que contar. No deja de ser una cita recomendable para aquellos que jugaron al primer *Syberia* y se quedaron con ganas de más.

7

Quien avisa no es traidor: antes de empezar *Syberia 2*, deberías haber completado la primera entrega de la saga. La nueva aventura de la picapleitos Kate Walker está llena de referencias a personajes y situaciones del juego anterior que difícilmente comprenderás si no lo has jugado. De poco sirve el vídeo de introducción que intenta resumir lo esencial de esa primera entrega: un juego tan denso y complejo como *Syberia* no se puede explicar en un minuto.

Syberia 2 empieza donde acababa la primera parte, en el apacible balneario de Aralbad. Desde allí, los protagonistas, Kate, Oscar y Hans se dirigen a la yerma ciudad de Romansbourg. Una vez allí, Kate se centra en resolver una serie de obstáculos y puzzles con el objetivo de salir de la ciudad cuanto antes y poder seguir con su búsqueda de la mítica isla de los mamuts. En concreto, esos problemas tienen que ver con la dificultad de conseguir carbón para el tren y un doctor que se ocupe de la alicaída salud del anciano Hans. Esta primera toma de contacto ya da una clara muestra de algunas de las mejoras que ha experimentado la mecánica del juego.

En general, el juego resulta ahora más fácil que en la primera entrega

Lo nuevo

De entrada, se acabaron esos eternos paseos que hicieron que el juego de Microïds se ganara merecidamente el calificativo de "simulador de largas caminatas". Esta vez, los escenarios tienden a ser más pequeños, lo que hace que los objetos a examinar, los puzzles a resolver y las acciones a realizar se concentren en un espacio mucho más reducido. Es decir, menos exploración y más acción, lo que ya de por sí es una buena noticia.

En general, el juego resulta ahora más fácil que en la primera entrega. El número de puzzles a solucionar es más bien escaso y la naturaleza lineal de los mismos hace que puedas ocuparte de ellos uno por uno, sin relacionarlos entre sí. A cambio, esta vez están mucho mejor integrados en la historia y permiten disfrutar de la extraordinaria tecnología robótica de Hans y de los magníficos paisajes de la estepa rusa.


¿Realmente aún quedan mamuts con vida en Siberia?


El efecto de la nieve en tiempo real resulta impresionante.


Como en la primera entrega, no hay descripción de objetos.


Este simpático animalito ayudará a Kate en más de una ocasión.

INQUILINOS COMUNISTAS

En *Syberia 2*, los secundarios juegan un papel muy destacado. Aquí tienes a los cuatro que más veces se toparán con Kate.

HANS VORALBERG
Hans es el genio creador de los autómatas, esas criaturas de movimiento perpetuo y presencia continua en los cuatro mundos que visitas. El heredero de la familia Voralberg tiene un sueño, encontrar a un mamut vivo.



OSCAR
El autómata más sofisticado fabricado por Hans, a pesar de que su creador lo había dejado inacabado. A diferencia de la mayoría de autómatas, Oscar puede experimentar y expresar emociones y exhibir su personalidad.



IGOR E IVAN
El norte de Rusia ha sido siempre un lugar donde las autoridades envían a los ladrones y bandidos para alejarlos de las ciudades. Tras ser desterrados, Igor e Ivan quieren hacer negocio robando el marfil de los míticos mamuts.

Poco importa que no haya descripciones de los objetos, ya que éstos no son muchos y su utilidad suele resultar obvia a simple vista.

Si bien el peso de la aventura sigue corriendo a cargo de Kate Walker, en *Syberia 2* los secundarios gozan de un mayor protagonismo. A la ya conocida presencia de Hans y Oscar hay que sumar la aparición de Igor e Ivan, dos matones de tres al cuarto que vienen a ser la versión rusa del gordo y el flaco. Las continuas intromisiones de este par de cabezas huecas obsesionados por el marfil te ponen en más de un aprieto.

El apartado gráfico también ha experimentado ciertos retoques. Los escenarios son ahora mucho más ricos en detalles y se han añadido montones de nuevos efectos, como la nieve que cae en tiempo real, superficies reflectantes, luces y sombras dinámicas y animales salvajes que aparecen de entre la maleza cuando menos te lo esperas. Asimismo, las animaciones de los personajes presentan un aspecto suave y muy natural, de lo mejor que se ha visto nunca en el género de aventuras.

Lo viejo

En casi todo lo demás, *Syberia 2* sigue siendo aquella aventura clásica que nos trajo de vuelta la edad de oro del género. Un retorno a los gráficos bidimensionales, a la interfaz de apuntar y pulsar, a los diálogos cortos, concisos y directos, a los protagonistas con carisma y a los secundarios con presencia. Un título de una ambientación modélica, que repite con éxito su veraz reconstrucción de una Rusia comunista repleta de construcciones carcomidas por el frío y el paso inexorable del tiempo, de paisajes helados de aspecto fantasmagórico y de robots de movimiento perpetuo cuyas corazas acumulan toneladas de moho y óxido. Esperemos que a *Syberia 3* no le ocurra algo parecido: por esta vez, pase, pero de cara al futuro esperamos más cambios en esta fórmula que aún resulta eficaz pero que ya pide una cierta renovación.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Targem • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

BATTLE MAGES

Ríete de Merlín. Más magos, más orcos, más elfos, **más épica fantástica**. Y esta vez, surgida de la Madre Rusia. *Batlle Mages* es eso y un poco más. **Un título plagado de buenas intenciones que cae en el** concurrido pozo del **topicazo**.

Por X. Pita

Llámalo europeísmo, pero el caso es que sentimos una curiosidad casi malsana por todos los juegos salidos de nuestro continente. Sobre todo, si llega de países tan exóticos como los del este, cuya producción de software ha rayado a gran altura en los últimos tiempos.

Rusia es uno de esos países. Y *Battle Mages* uno de esos juegos surgidos del frío. Los desarrolladores de Targem han tomado buena nota de las últimas tendencias y el resultado es este juego. Un título interesante, dotado de incuestionables buenos momentos, pero plagado también de clichés, tópicos y otras hierbas.

Cualquiera mínimamente familiarizado con el género de la estrategia en tiempo real, sobre todo los de ambientación fantástico-medieval, puede hacerse una idea de lo que el juego da de sí. Han sido tantos los títulos, tantos los intentos, que sorprender al jugador se ha convertido en una tarea prácticamente imposible.

El eterno medioevo

A *Battle Mages* le pasa un poco eso. A pesar de todas sus virtudes, porque las tiene, no acaba de encontrar ni equilibrio ni elemento sorpresa. Cierto es que ofrece dinamismo, un buen motor gráfico e interesantes efectos de luces, pero la mecánica, vista mil y una veces, condena al jugador a una especie de bucle temporal en el que no distingue qué es lo que está jugando: si algo nuevo o una expansión de un título olvidado.

Battle Mages es estrategia real con grandes dosis de magia y hechicería. De hecho, nada más comenzar la partida, uno tiene la oportunidad de escoger su escuela de magia. Tres son las opciones: Caos, Naturaleza y Energía. Una vez hecho, te espera una campaña con pretensiones épicas en la que se dan cita un cristal mágico y el centro del mundo.



Al empezar la partida puedes escoger tu escuela de magia.

Claro que también hay tiempo para el enfrentamiento directo a base de espadazos. En ese sentido, *Battle Mages* opta por la batalla de pequeñas tropas antes que por la guerra descomunal en la que toman parte ejércitos multitudinarios a lo *Total War* o *Cossacks*.

Mandobles de experiencia

Battle Mages recupera el testigo de juegos como *Warcraft III* y hace suyo el cliché de género: combina estrategia con elementos de rol, entendiendo por éstos la acumulación de experiencia y la obtención de nuevas habilidades sin olvidarse de los objetos mágicos, que dotan al ejército del jugador de una fuente de poder única.

El invento funciona, por lo menos en parte, ya que la capacidad para entretener sigue presente. Y funciona porque las misiones han sido diseñadas correctamente y porque hay la suficiente variedad de poderes y unidades como para evitar que el juego caiga en la monotonía.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.bm-game.com

VEREDICTO

Un buen juego de estrategia con tintes de rol en el que predomina la magia y la hechicería sobre la investigación tecnológica o la recolección de recursos. Aunque no le faltan virtudes, *Battle Mages* redunda en conceptos bastante trillados, por lo que su magia queda bastante diluida.

6

JUEGOS MÁGICOS

Tal vez lo tuyo sean los juegos mágicos, de chamanes y nigromantes que se tiran los trastos a golpe de hechizo. Si es así, estás de suerte, porque en los últimos tiempos no faltan juegos de estrategia en los que la magia es la protagonista indiscutible.

SACRIFICE



La épica mágica según Shiny. Maltratado e incomprendido en su momento, *Sacrifice* se revela hoy en día como uno de los juegos más sólidos de los últimos años. Perry y compañía demostraron con él que se puede hacer revolución y evolución desde el lugar común.

HEAVEN & HELL



Hechicería humorística. Juego de magia y divinidades teñido de humor blanco. Buena opción para recién llegados a la estrategia o para el público más joven. Pudo ser mejor de lo que acabó siendo, pero conserva cierta gracia, sobre todo a nivel visual.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

¿Quién dijo que la estrategia por turnos está muerta? *Shadow Magic* demuestra lo contrario y recupera para el PC una forma de juego, pausada y reflexiva, que debería prodigarse más. Criaturas mágicas y cientos de hechizos para el personal.



SPELLFORCE

Una de las grandes sorpresas de los últimos meses. *Spellforce* confirma que se puede mezclar géneros para conseguir una forma de jugabilidad única. Además, redondean la jugada unos gráficos de los de quitarse el sombrero.



Pero no se han resuelto los viejos problemas que acompañan a muchos títulos de la estrategia en tiempo real: la inteligencia artificial y el ritmo de partida. Ni los enemigos ni las tropas aliadas parecen tomarse muy en serio esto del combate. Los malos se piensan muy mucho eso de atacarte y, cuando lo hacen, es en grupos: mientras sus compañeros mueren a golpe de espadón, el grupo que va a la cola se queda a la expectativa. Ídem para las tropas del jugador, gravemente aquejadas de sordera: hay que repetirles las órdenes para que obedezcan de una vez por todas.

Así que Battle Mages, si no nos equivocamos, seguirá el camino de otros tantos: condenado a los jugadores fanáticos de una forma de entender el videojuego o a esos que entran en el género por primera vez. Unos y otros lo encontrarán, probablemente, fascinante. Los demás, tan solo previsible.

Battle Mages recupera el testigo de juegos como Warcraft III al combinar estrategia y rol



Las unidades adquieren experiencia a medida que avanzas en la aventura.



Battle Mages posee un sólido motor gráfico. Los resultados saltan a la vista.



Algunos efectos de luces están realmente bien conseguidos.



El argumento mezcla elementos tan dispares como un cristal mágico y el centro del mundo.



Acercar el zoom puede ser espectacular, pero no es nada cómodo.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Interactive Vision • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 19,90 € • **ADESE:** TP



SEARCH & RESCUE IV

Cuando las cosas **van a mal, alguien tiene que dar la cara** y sacar las castañas del fuego. En la cuarta entrega de *Search & Rescue* **vuelves a ser un sufrido piloto** de rescate. Muchas **vidas dependen de ti**, empezando por las de tu tripulación.

Por E. "Tuckie" Artigas

Este simulador va ya por su cuarta entrega. Hasta ahora, ha pasado un tanto desapercibido, algo injusto dado su original planteamiento. En *S&RIV*, sólo se pilotan helicópteros de rescate, no hay ni un solo tiro. Esta falta de violencia puede hacer pensar en un juego más bien monótono, pero no lo es, ya que la tensión sustituye a la acción bélica. Casi todas las misiones tienen un ritmo creciente: se empieza volando de manera relajada y la adrenalina se va disparando a medida que se acerca el momento de realizar el rescate, de forma que realizar la tarea con éxito acaba produciendo una gran satisfacción.

Pasamos a estacionario

El juego ofrece dos modos de vuelo: el sencillo, en el que puedes manejar el aparato incluso sin joystick de forma cómoda, y el realista, en el que la física del entorno se tiene en cuenta y se alcanzan unas importantes cotas de realismo. Por citar algunos ejemplos de fenómenos sin entrar en tecnicismos, cabe decir que se calcula el efecto suelo, la visibilidad, el viento, la temperatura ambiente y el peso del helicóptero. De esta forma, el manejo del aparato varía en función de las condiciones.

Esto no impresiona de entrada, aunque uno se da cuenta de lo que realmente tiene entre manos cuando se maneja el helicóptero en el aire para pasar de vuelo estacionario a vuelo horizontal y viceversa. El sonido juega un buen papel en ello, ya que es idéntico al que hacen los helicópteros reales durante esa maniobra. Además, hay diferencias entre los modelos representados y sonidos diferentes para distintas

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 800 MHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web http://pc.iavgames.com/sar4



VEREDICTO

Una nueva entrega de un simulador de vuelo peculiar, de gran calidad y realismo muy acentuado. Lástima que sus texturas se hayan quedado en una generación anterior y que el modo multijugador brille por su ausencia. Eso sí, si te pirran los helicópteros, vas a darte todo un festín con él.

7,5



El mal tiempo es un inconveniente, tanto por la visibilidad como por las turbulencias.

LOS PROTAGONISTAS DEL RESCATE

En este simulador, se pueden pilotar tres emblemáticos helicópteros distinguidos por el gran número de vidas que han puesto a salvo.

BK-117 C-1

De diseño alemán, este aparato es muy ágil y versátil en todas las situaciones. El reducido tamaño de sus rotores lo hace idóneo para operaciones en espacios muy estrechos. Su robusto patín puede amortiguar aterrizajes bastante bruscos.





HH-65 DOLPHIN

Tal vez se trate del más fiable y el más adecuado para empezar, dada su agilidad y lo poco que castiga los errores de pilotaje. En estacionario, se comporta muy bien, aunque requiere de finura para aterrizarlo con suavidad.

SH-3 SEA KING

Robusto y pesado, sólo es realmente valioso cuando necesitamos transportar mucha carga o heridos, o cuando sea imprescindible amerizar. Su gran tamaño lo hace desaconsejable para operaciones que no sean en espacios abiertos.



El copiloto te avisa y gesticula si cometes errores de bulto.

situaciones. Incluso se notan variaciones si abres la puerta lateral, como cuando se baja la ventanilla del coche.

En cuanto a gráficos, tal vez no resulten muy brillantes, pero son aceptables y permiten un buen rendimiento en equipos de gama media. Las cabinas de todos los aparatos son en 3D, puedes mover la cámara libremente dentro de ellas y se aprecia el movimiento de varios interruptores y palancas cuando los mueves, aunque no puedes interactuar con ellos.

Ayuda urgente

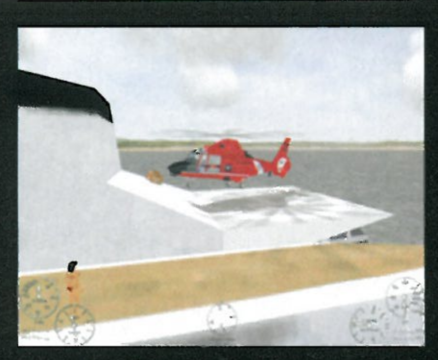
Pero *S&R4* es más que un buen sonido y un buen modelo de vuelo con gráficos no muy a la última. Hay dos formas de pasar a la acción: misiones sueltas (hay acceso libre a 100 misiones que puedes tomarte como entrenamiento) o la campaña. Ésta cuenta con un sencillo menú de configuración básica en el que puedes establecer, por ejemplo, si el piloto muere o no cuando te estrellas.

Los objetivos son diversos, desde el rescate de personas en alta mar al transporte de personal clave a instalaciones remotas, pasando por la entrega de cargas vitales o la inspección de zonas. Para conseguirlo, en cada misión puedes elegir entre tres aparatos. A tus órdenes tienes una tripulación que incluye desde el mecánico de vuelo al médico y los camilleros. En cambio, el copiloto parece meramente testimonial. Está ahí, pero sólo gesticula para avisarte del peligro y confirma las acciones que se suceden.

Los objetivos son diversos, desde el rescate de personas en alta mar a la entrega de cargas vitales

En ocasiones debes hacer uso del cabestrante o de herramientas de rescate como camillas, jaulas para heridos leves o ganchos de izado. Para bajar y subir estos bártulos con el cable, es necesario mantener muy quieto el aparato, algo para lo que resulta muy útil el piloto automático de vuelo estacionario. También cuentas con muchas otras ayudas para llevar a cabo tu cometido, tales como un foco de búsqueda orientable, limpiaparabrisas o bengalas.

En fin, que el nivel de verosimilitud y detalle es alto. Estamos ante un simulador tan bueno como distinto y con un nivel de dificultad considerable pero no imposible de dominar. Ojalá tuviese esas opciones de juego a varias manos y unos gráficos algo mejores.



Operar desde cubiertas en movimiento es algo muy complicado.



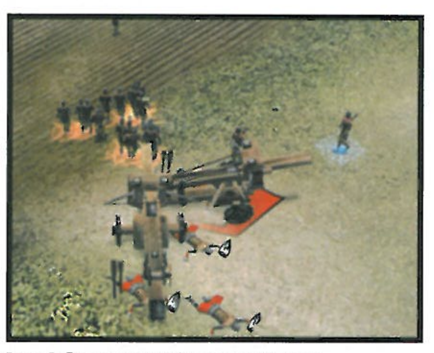
Si puedes aterrizar, los camilleros te traen el herido a bordo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Related Designs • **EDITOR:** Data Becker • **PRECIO:** 49,95 €

CASTLE STRIKE

¿**Buscando una nueva orientación** a tu carrera profesional? ¿**Harto de ser** mozo de almacén, telefonista o **chupatintas**? ¿**Qué tal asediador** de castillos? Tal vez no se trata de una profesión con gran futuro, pero no dudes que **tiene su gracia**.

Por J. Font



Los héroes permiten opciones avanzadas de combate.

En Related Designs son de la opinión de que lo esencial de la Guerra de los Cien Años cabe en una campaña de 27 misiones. Su juego de estrategia histórica con castillos viene a ser un cruce entre *Stronghold* y la campaña de Ricardo Corazón de León que jugamos en *Empires: Los albores de la era moderna*. Es decir, muchos asedios, pero también un notable dinamismo.

El juego enfrenta a tres facciones: alemanes, ingleses y franceses. Cado uno de ellos dispone de su propia campaña y éstas van seguidas, así que debes jugarlas en un orden preestablecido. Lo único que puedes saltarte es el tutorial. Al margen de la campaña, tienes complementos como la posibilidad de jugar en solitario partidas aisladas en los escenarios del modo multijugador.

Sin perdón

Pronto te das cuenta de que en este juego se trata más de asediar que de ser asediado. En algunas misiones ni siquiera es necesario pasar por una fase de construcción, puedes lanzarte al ataque sin más. A las de ataque a ultranza se unen otras estilo *Commandos*, con un pequeño grupo de unidades de lujo que te sirven para infiltrarte en el castillo enemigo, liquidar a los centinelas y bajar el puente levadizo (por ejemplo). No resultan muy difíciles, ya que el área de detección de los soldados enemigos es muy limitada.

Un detalle clave es la distinción que el juego establece entre edificios militares y civiles. Los primeros se sitúan dentro del perímetro amurallado mientras que los de intendencia quedan fuera, tal y como era habitual en la Edad Media (dado que amurallar grandes áreas era lento y costoso). Eso hace que resulte muy eficaz destruir primero la intendencia enemiga y luego pasar al asedio, ya que los defensores padecerán la falta de alimentos y materia para reparar los desperfectos causados en las murallas.

Esta táctica resulta muy eficaz en las partidas multijugador y los escenarios libres, aunque no tanto en la campaña, ya que ésta se basa más en objetivos concretos que no siempre tienen que ver con asediar murallas. Eso sí, es una pena que la

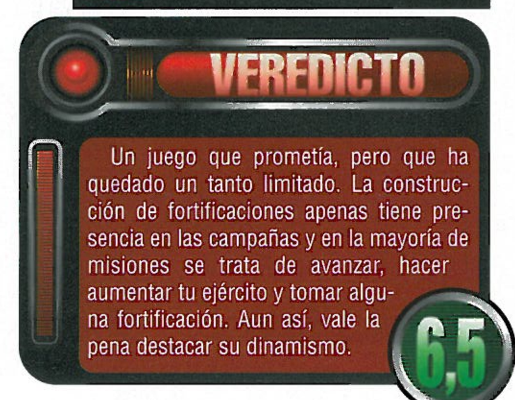
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	España
Voces	España

Web www.castlestrike.de/es/index.php



VEREDICTO

Un juego que prometía, pero que ha quedado un tanto limitado. La construcción de fortificaciones apenas tiene presencia en las campañas y en la mayoría de misiones se trata de avanzar, hacer aumentar tu ejército y tomar alguna fortificación. Aun así, vale la pena destacar su dinamismo.

6,5



Las batallas en campo abierto son más frecuentes que la construcción.

apuesta por el dinamismo haga que en la campaña rara vez tengas la posibilidad de construir grandes fortalezas. Sobre todo porque el enemigo sí dispone de ellas, y eso crea una cierta sensación de desaliento.

A pie o a caballo

En cuanto a unidades, hay algún detalle curioso que separa este juego del resto de propuestas similares. El más llamativo es la posibilidad de montar a caballo o descabalgar para hacer frente al enemigo en mejores condiciones. Los establos producen caballos de forma automática y a ti te corresponde la tarea de crear unidades de caballería.

Como los muros casi infranqueables están a la orden del día, vas a necesitar maquinaria bélica y unidades especializadas en asedios y asaltos, como los zapadores o los operarios de las catapultas. Además, muchas de las unidades pueden mejorar si adquieren destreza en el uso de determinadas armas. También dispones de héroes que aportan bonificaciones a las unidades que les rodean. En torno a ellos, puedes crear formaciones que se desplazarán al ritmo de la unidad más lenta.

La interfaz y la inteligencia artificial son sendos obstáculos en el manejo y comportamiento de las unidades. Para desplazamientos largos, deberás utilizar el sistema de puntos de ruta si no quieres que las unidades se pierdan en recodos. Aunque la interfaz permite seguir el juego desde cualquier punto del escenario, no están previstas opciones básicas como la de enviar refuerzos a un punto concreto de manera automática.

Pronto te das cuenta de que en este juego se trata más de asediar que de ser asediado

Los problemas de concepción y diseño restan al juego parte de la agilidad que pensaban darle. Aun así, *Castle Strike* cumple y entretiene, aunque se eche en falta la posibilidad de crear tus propios castillos en vez de centrarte en destruir los ajenos.



No faltan misiones al estilo *Commandos*, con nocturnidad y alevosía.



El sistema de construcción permite erigir murallas rápidamente.



Los héroes se obtienen participando en torneos.



El área en la que construir castillos es muy limitada.

UN EJÉRCITO PARTICULAR

El juego ha incorporado algunos detalles relacionados con las unidades que, aunque no son del todo originales, dan al juego un toque de sofisticación estratégica.

CABALLERÍA



Las unidades a caballo pueden desmontar y combatir como infantes en situaciones determinadas. Eso sí, vigila que no te roben los caballos.

CATAPULTAS



En muchas misiones, deberás hacer acopio de maquinaria bélica. Puedes apoderarte de ellas liquidando a las unidades que las utilizan.

ZAPADORES



Pueden suplir a la maquinaria de asedio. Crean túneles con los que se infiltran en los castillos y abren las puertas.

LA PESTE



Los apestados vienen a ser un tipo rudimentario de guerra química: esparcen a su alrededor nubes de muerte negra.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Interactive Vision • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 19,90 € • **PEGI:** +12

VIETNAM MED EVAC

Ahora que **los simuladores de helicópteros parecen estar de moda**, no podía faltar uno dedicado al conflicto en el que estos aparatos se utilizaron para todo: **Vietnam**. En la línea de *Search & Rescue IV*, este juego te permite pilotar un Huey **de evacuación médica y transporte**.

Por E. "Tuckie" Artigas



En ocasiones, *VME* recuerda a la teleserie *M.A.S.H.*

Una de las imágenes más comúnmente asociadas a la guerra de Vietnam es la de un Bell UH-1 Huey volando sobre la selva. El helicóptero se utilizó en todo tipo de operaciones, aunque este simulador se centra en las de guante blanco, es decir, médicas y de rescate. La única variante que pilotas es el UH-1C, con su limitada capacidad de autodefensa.

De entrada, sorprende que sólo se pueda pilotar un modelo, a diferencia de lo que ocurría en anteriores entregas de la serie *Search & Rescue*. De hecho, este simulador se ha creado como un apéndice de esta saga y resulta muy parecido a cualquier otro título de la serie en aspectos como el modelo de vuelo, la interfaz y la forma de operar en general.

En *VME* puedes volar de dos formas: en misiones sueltas o siguiendo la campaña. En ambas realizas las mismas misiones, pero con ligeros cambios. En la campaña, debes completar cada misión para pasar a la siguiente y se te da la opción de configurar parámetros relacionados con la marcha y el realismo de las misiones.

Rescate urgente

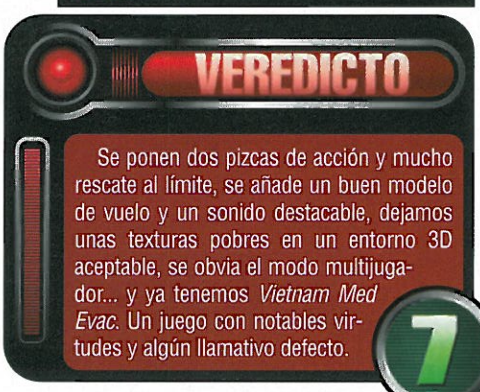
Los objetivos a cumplir son variados, desde el rescate de víctimas en pleno combate a tareas de reconocimiento o entrega de cargas. Todo ello a lo largo de 100 misiones con niveles de dificultad variables y que puedes realizar de varias maneras.

Siempre que puedas aterrizar para efectuar el rescate en tierra, debes hacerlo, aunque a veces no te queda más opción que izar a los heridos o las cargas con el cabestrante. Si hay heridos, debes enviar un médico a verificar su estado y luego sacarlos de la zona como sea para llevarlos cuanto antes al hospital de campaña.

En todas las misiones, lo que interesa es cumplir el objetivo, no importa cómo. En las más difíciles, el tiempo juega en tu contra, porque los heridos van empeorando. Eso sí, no estarás pilotando todo el rato; los escenarios resultan pequeños en la práctica, ya que se salta de unas zonas

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	500 MHz	800 MHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	http://pc.iavgames.com/vme	



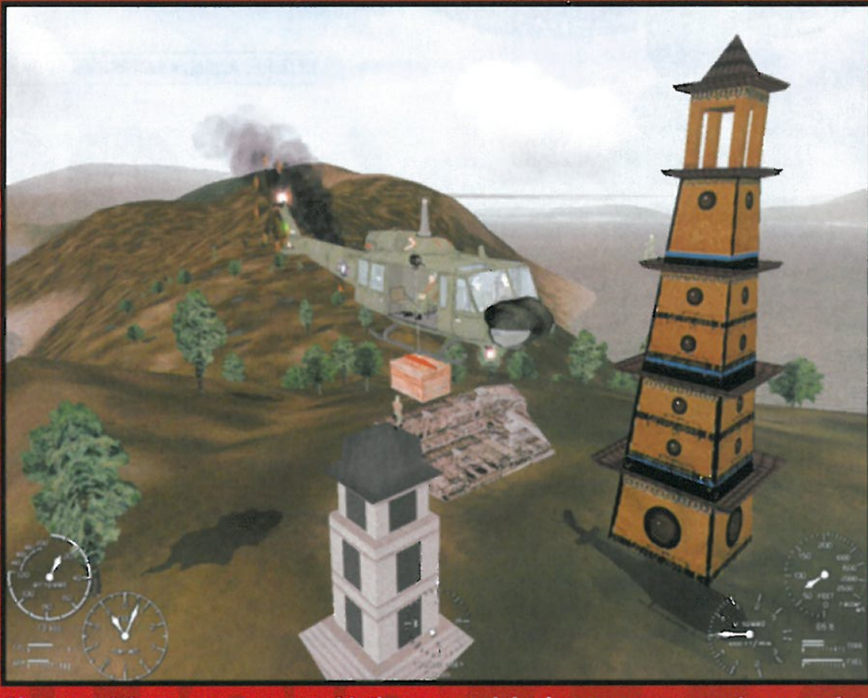


Si te disparan desde tierra, te puedes defender tú mismo.

COMO EN LAS PELÍCULAS

En este juego hay muchos momentos que remiten de forma automática a conocidas películas o series ambientadas en Vietnam. Aunque nunca se llega a la intensidad de algunas escenas de *Apocalypse Now* o *La colina de la hamburguesa*, sí puedes vivir algo parecido a lo que se veía en *Good Morning Vietnam*. Como este simulador se centra en operaciones de rescate y transporte, se han quedado fuera versiones del Huey como el artillado UH-1A/B Iroquois, que podía ir armado con cohetes o ametralladoras. Tampoco aparecen otros modelos de helicópteros igualmente importantes en la guerra de Vietnam, como el SH-3 Sea King, el CH-53 Sea Stallion, o el feo S-58, que sí están presentes en películas como *El Vuelo del Intruder*, *Bat 21* o *Air America*.





Algunas misiones cuentan con objetivos como dejar la carga en un punto concreto.



El copiloto acusa el movimiento del aparato y no deja de gesticular.



Tu médico puede rescatar al vuelo a los heridos sin soltarse de la eslinga.

a otras de forma automática para así evitarte esas tediosas fases de simple vuelo rutinario.

En ocasiones, el enemigo te disparará y deberás asumir la posición de artillero para defenderte haciendo uso del ratón. Al mismo tiempo, tienes que seguir pilotando el helicóptero, cosa que exige una más que notable coordinación.

¡Nos vamos!

El modelo de vuelo resulta muy convincente si escoges el modo realista. Eso sí, aterrizar resulta incluso más complicado en el juego que en la realidad. De todas formas, también se incluye un modo simplificado ideal para principiantes o jugadores que no dispongan de joystick.

El modelo de vuelo resulta muy convincente si escoges el modo realista

Pese a tratarse de un simulador serio, completo y adictivo, a *Vietnam Med Evac* no le faltan algunos puntos débiles. Tal vez el más evidente sean las texturas, que parecen de otra época. El modelo 3D de tu helicóptero está también bastante por debajo del estándar actual, y ya no digamos los personajes que puedes ver en tierra, más parecidos a un Lego cuadrado que a humanos. La inteligencia artificial de estos hombrecillos también deja bastante que desear. No es raro verles hacer movimientos absurdos y, por si fuese poco, tienen la mala costumbre de soltar continuos alaridos cada vez que los sobrevuelas a baja altura, como si fueses a aplastarlos.

Pero tal vez el peor fallo de este interesante simulador es la ausencia de un modo multijugador, que en este caso daría mucho de sí, ya que podríamos tanto realizar evacuaciones masivas como controlar a la tripulación de forma cooperativa. Por desgracia, a los desarrolladores les ha faltado tiempo o ganas para trabajar en tan interesante complemento.



El rescate de aparatos valiosos en terreno abrupto es de lo más costoso.



Mientras tú salvas vidas, el combate sigue causando bajas.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Cauldron • EDITOR: TDK • PRECIO: 39,99 € • PEGI: +16

CONAN

Fornido, valiente, musculoso, con sed de aventura y una sobrehumana resistencia al dolor... No, **no hablamos de ningún candidato a La Moncloa**, sino de Conan. **El bárbaro por excelencia llega a nuestros PC.**

Por G. Masnou

Son juegos como *Conan* los que hacen que *Blade: The Edge of Darkness* crezca en el recuerdo. Han pasado cuatro años y la compañía que lo desarrolló, Rebel Act, ya no existe, pero *Blade* sigue siendo el mejor juego de espada y brujería que hay en el mercado. Su secreto es que su sistema de lucha era equilibrado y eficaz. La facilidad con la que se podía encarar, esquivar o bloquear a múltiples enemigos, la enorme cantidad de combos a ejecutar y la posibilidad de aumentar la fuerza, la resistencia y los talentos del protagonista hicieron de *Blade* el simulador de combate con arma blanca definitivo.

Lo de Cauldron, en cambio, es otra cosa. Una licencia prometedora, la del espadachín bárbaro por excelencia de la literatura de fantasía, el cómic y el cine, se ve ensombrecida por unos combates que dejan bastante que desear. Es una pena que ofrezca una física lamentable, que la variedad de armas no se traduzca en un manejo realmente diferente, que los enemigos siempre ataquen del mismo modo y que los automatismos simplifiquen en exceso los combates.



Los amantes del cómic encontrarán detalles familiares en el juego.

Habilidades cimmerias

Y es una lástima, porque exceptuando este aspecto, *Conan* cumple con todos los cánones que suelen caracterizar a los grandes juegos de espada y brujería. Uno de ellos es la variedad de armas. Entre espadas, mazos y hachas hay un total de 16 armas blancas. De éstas, el protagonista sólo puede llevar tres simultáneamente, una de cada clase. A medida que encuentras armas de mayor potencia, éstas sustituyen de forma automática al modelo anterior. La estrella de este repertorio es la espada Atlanteana, un arma de un reino olvidado capaz de atravesar las armaduras más gruesas y de destruir toda clase de defensas. Para disfrutar de ella debes



Conan recorrerá cinco regiones del mundo hiborio.



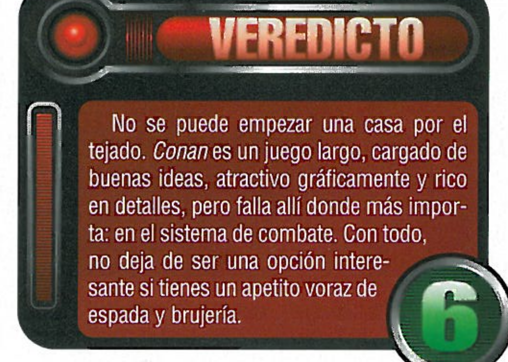
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	P 1 GHz	P 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.conangame.com



VEREDICTO

No se puede empezar una casa por el tejado. *Conan* es un juego largo, cargado de buenas ideas, atractivo gráficamente y rico en detalles, pero falla allí donde más importa: en el sistema de combate. Con todo, no deja de ser una opción interesante si tienes un apetito voraz de espada y brujería.

6

ILUSTRE ANTECEDENTE

La que nos ocupa no es la primera incursión de Conan en el mundo de los compatibles. En 1991 apareció un juego llamado *Conan: The Cimmerian*, desarrollado por Synergistic Software, que ofrecía un punto de partida muy familiar al del juego de Cauldron: unos sacerdotes destruyen la aldea de Conan y éste decide vengar a su familia aunque ello suponga recorrerse el mundo hyborio de cabo a rabo. Si bien *The Cimmerian* era un juego rico en acción, había espacio también para conversar, investigar e interactuar con objetos del escenario. Un pequeño clásico que se paga a precio de oro en las páginas web de coleccionistas.





El héroe creado por Robert E. Howard tiene aquí mejor aspecto que nunca.

reunir las cuatro partes que la componen y que están dispersas por todo el juego.

El juego de Cauldron tampoco anda escaso de técnicas de lucha y habilidades. Dispones de un total de 50 movimientos de ataque, desde rodillazos a torbellinos sangrientos. Ejecutarlos es muy sencillo, basta con pulsar correctamente una secuencia determinada de cuatro botones.

Dispones de un total de 50 movimientos de ataque, desde rodillazos a torbellinos sangrientos

Aun así, no dispones de todo este espectacular repertorio de golpes desde el principio, sino que debes ganártelos. Por cada enemigo que derrotas, recibes una cantidad concreta de puntos de experiencia. Luego puedes utilizar esta experiencia para hacer compras o mejorar técnicas y habilidades determinadas. De esta forma, puedes escoger las características personales que más se ajusten a tu estilo de lucha y crearte un Conan a medida.

El mundo hyborio

Conan arranca con el regreso del héroe a su lugar de infancia, un pueblo perdido en las colinas de la helada Cimmeria. En lugar de un comité de bienvenida, le espera un aterrador espectáculo: la aldea ha sido reducida a escombros por salteadores y sus habitantes han sido secuestrados o exterminados. Como no podía ser menos, Conan jura por Crom (su dios) que vengará a sus familiares o se dejará la vida en el intento.

A partir de aquí, empieza un largo viaje que te lleva de los bosques impenetrables de la tierra de los pictos hasta el reino bárbaro de Keshan. Entre uno y otro escenario, aguardan multitud de escenas de vídeo, hordas enemigas formadas por demonios, humanos y dioses, objetos mágicos de inconmensurable poder o puzzles y trampas basados en la fórmula "tirar palanca, empujar interruptor". Entre las claves del juego destacan las piedras litúrgicas dedicadas a Crom, que sirven para que puedas grabar la partida cuando las encuentres, y un genial sistema de resurrección basado en una especie de revancha post-mortem: cada vez que te derrotan, se te ofrece la posibilidad de regresar al mundo de los vivos si vences en una especie de arena sobrenatural a los que te mandaron al otro barrio. Todo gracias al poder omnipotente de Crom.



Los efectos de luces y sombras están a la altura de las circunstancias.



Cada vez que mueres, debes ganarte la resurrección a pulso.



Los iconos indican la cantidad de energía que le resta a cada enemigo.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Red Storm • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +16

Tom Clancy's RAINBOX SIX 3 Athena Sword



Una apuesta casi segura es añadir más leña a un fuego que ardió con fuerza y que empieza a remitir. Es el caso de ***Athena Sword***, que **aviva las excelentes brasas de *Rainbow Six 3***, todo un referente de la acción táctica.

Estamos en el año 2007. Una vez liquidado el grueso del grupo terrorista de ultraderecha con el que nos enfrentamos en *Rainbow Six 3*, nos disponemos a acabar con el último reducto de violentos neonazis en países como Italia, Croacia o Grecia.

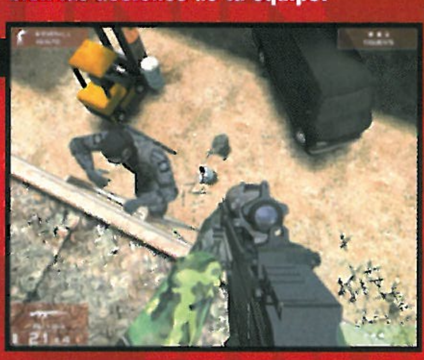
Cuando aparece una expansión para un título muy consolidado, uno suele esperar una simple adición de mapas y misiones. En este caso, se ha ido un poco más allá. Una vez instalado, *Athena Sword* parece un juego distinto: nueva introducción, nuevo fondo de interfaz... La campaña es totalmente nueva y consta de ocho misiones ubicadas en seis escenarios totalmente nuevos, desde las calles de Milán a su castillo, pasando por un complejo industrial químico. En cada una de ellas se te introduce a la acción mediante una secuencia de vídeo que repasa las últimas acciones terroristas. Ya en juego, el nivel de detalle es tal que incluso pudimos comprobar cómo las balas hacían sonar un piano de cola al penetrar en él.

Guerra subterránea

Además, se han implementado, utilizando el motor *Unreal*, clásicos escenarios de la saga *Rainbow Six*, como la célebre embajada o el metro de Londres, para que vuelvas a jugar en ellos solo o acompañado. También tienes siete nuevas armas, empezando por la Beretta M93R y el SM4 CQB, y un amplio surtido de nuevos enemigos.

Pero la expansión no estaría completa sin una buena dosis de multijugador. Disponemos de cinco niveles nuevos y (lo más destacable) cinco nuevos modos de juego: caza de terroristas adversarios, caza de adversarios dispersos, captura del enemigo, kamikaze y cuenta atrás. Esto admite centenares de combinaciones posibles si se prueban en diferentes mapas, por lo que *Athena Sword* puede ser un título con larga presencia en servidores y cibercafés.

Ahora más que nunca, debes planificar bien las acciones de tu equipo.



Las nuevas texturas son muy creíbles.



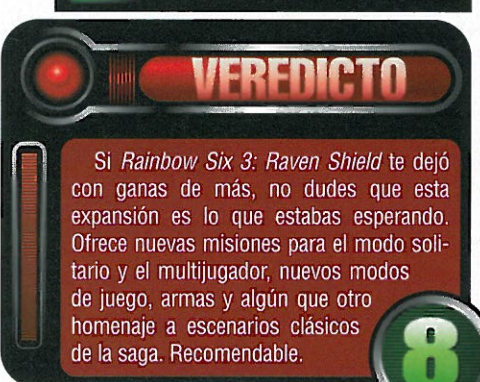
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	
Voces	

Web www.raven-shield.com



VEREDICTO

Si *Rainbow Six 3: Raven Shield* te dejó con ganas de más, no dudes que esta expansión es lo que estabas esperando. Ofrece nuevas misiones para el modo solitario y el multijugador, nuevos modos de juego, armas y algún que otro homenaje a escenarios clásicos de la saga. Recomendable.

8



Los rehenes pueden ser policías o diplomáticos.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** BioWare • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,90 € • **PEGI:** +12

NEVERWINTER NIGHTS
Hordes of the Underdark

El fenómeno ***Neverwinter Nights* ha generado una comunidad** de usuarios **muy activa**. Existe tal cantidad de material jugable para el juego, que **nos preguntábamos si era necesaria una expansión oficial**. Pero **sí, hacía falta**.

Por J.J. Cid

Reconozco que me disgusta la idea de pagar de nuevo por una dosis adicional del mismo juego. Aun así, existen excepciones, como *Throne of Bhaal*, la fantástica expansión que culminaba la saga *Baldur's Gate*. Pero claro, aquello era mucho más que una expansión. Y lo mismo pasa con *Hordes of the Underdark*, la prueba de que BioWare es de las pocas compañías que sí saben echar el resto a la hora de ampliar el plazo de vida útil de sus juegos. Porque estamos hablando de una expansión modélica que, además, ofrece una campaña para chuparse los dedos.

Entre amigos

Y eso que la muy fiel comunidad on line de seguidores de *Neverwinter Nights* tal vez se hubiese conformado con bastante menos. Ellos son felices con cualquier nuevo software que les dé herramientas (y buenos pretextos) para seguir creando módulos y partidas. Pero *Hordes of the Underdark* va mucho más allá de lo que cabía esperar. Incorpora al juego nuevas criaturas, más hechizos, más material gráfico para el editor y nuevas clases de personajes, además de actualizar el juego a su versión 1.62.

Esta última versión depura la mayoría de los errores que dificultaban las partidas on line, pero no todos. Hemos comprobado que persisten algunos problemas de compatibilidad entre jugadores con diferentes versiones instaladas. En cualquier caso, BioWare ha anunciado que está trabajando en solventar estas pequeñas deficiencias.

Pero lo anterior no acaba de justificar del todo que califiquemos este producto de expansión excepcional. No, ese calificativo se lo gana gracias a la trama de la aventura principal. No se trata de un campaña larga (dura alrededor de 20 horas) y su desarrollo es más bien lineal, pero lo que cuenta y lo que hace vivir pesa tanto que cualquier inconveniente queda compensado. Unas veces nos sentimos perdidos en entornos hostiles, otras nos hacen creernos poderosos, reyes del mundo... En definitiva, que se nos da la posibilidad de vivir una auténtica epopeya digital. En mi caso, un motivo más para que aumente el mucho cariño que le tengo a *Neverwinter Nights*.



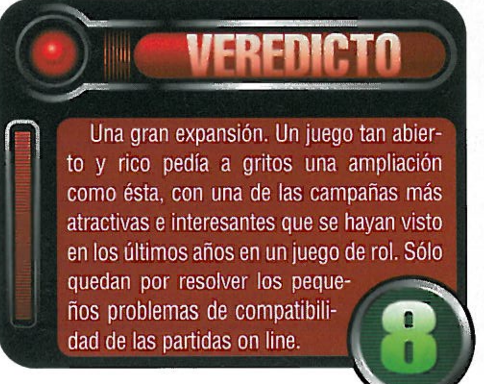
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web http://nwn.bioware.com/underdark



VEREDICTO

Una gran expansión. Un juego tan abierto y rico pedía a gritos una ampliación como ésta, con una de las campañas más atractivas e interesantes que se hayan visto en los últimos años en un juego de rol. Sólo quedan por resolver los pequeños problemas de compatibilidad de las partidas on line.

8



***Neverwinter Nights* sigue luciendo unos gráficos asombrosos.**



Las fuerzas que se alinean en tu contra son realmente poderosas.



IL-2 FORGOTTEN BATTLES
Ace Expansion Pack

El fenómeno *AEP* ha corrido como un reguero de **pólvora** en una comunidad de aficionados ansiosos de novedades. **Apenas unos días después** de su lanzamiento, **la versión 2.0 es ya la estándar** en todas las arenas on line.

Por M. A. González "Gadget"

Esta expansión del afamado *IL-2: Forgotten Battles* actualiza el programa a la versión 2.0 y añade nueva jugabilidad a un producto que ya era la referencia en la simulación de combate de época.

Como ya se anticipó en el último parche, *AEP* añade ahora dos nuevos teatros de operaciones, Normandía y Las Ardenas, en los que se desarrollan nueve campañas dinámicas y 33 misiones individuales. Además, para el vuelo on line se ha añadido un mapa simplificado de las islas del Pacífico y 10 elaboradas misiones cooperativas. Pero la gran novedad, que por sí sola justifica la compra de este producto, la constituyen las cuatro campañas dinámicas on line que generan misiones complejas ordenadas cronológicamente.

Se incluyen 31 aviones volables, ocho no volables, cuatro navíos y numerosos vehículos, todo ello fruto de la dedicación de muchos aficionados y sometido al riguroso control de calidad de Maddox Games.

Correcciones al alza

Destacan algunos cazas para realizar misiones históricas muy reclamados por la afición, como los Ta.152, Bf.110 y varios P-38, P-51, Spitfires, A6M y Ki-84. El bombardero B-17 se incluye también, pero no puede pilotarse. Se agradece además la nota de fantasía que supone la inclusión de armas secretas y prototipos, como los cazas parásitos I-16-24SPB, los misiles Mistel y V1v o biplanos como el Gloster Gladiador y el FIAT CR.42 Falco. Existen ya previsiones para lanzar un parche que añadirá diez nuevos aviones, elevando el total a 122.

Además, ha sido revisado el funcionamiento de las miras de tiro y bombardeo y se ha incluido también la famosa K-14 de compensación giroscópica. Igualmente, se han mejorado los modelos físicos y la inteligencia artificial, además de añadirse nuevos códigos antitrampas para el vuelo on line.

Resumiendo, se trata del nuevo estándar de la comunidad internacional de pilotos de combate virtuales. Añade nuevas mejoras y jugabilidad al programa original y aumenta la variedad de aviones. De instalación obligatoria para todos los aficionados al vuelo on line.

FICHA TÉCNICA

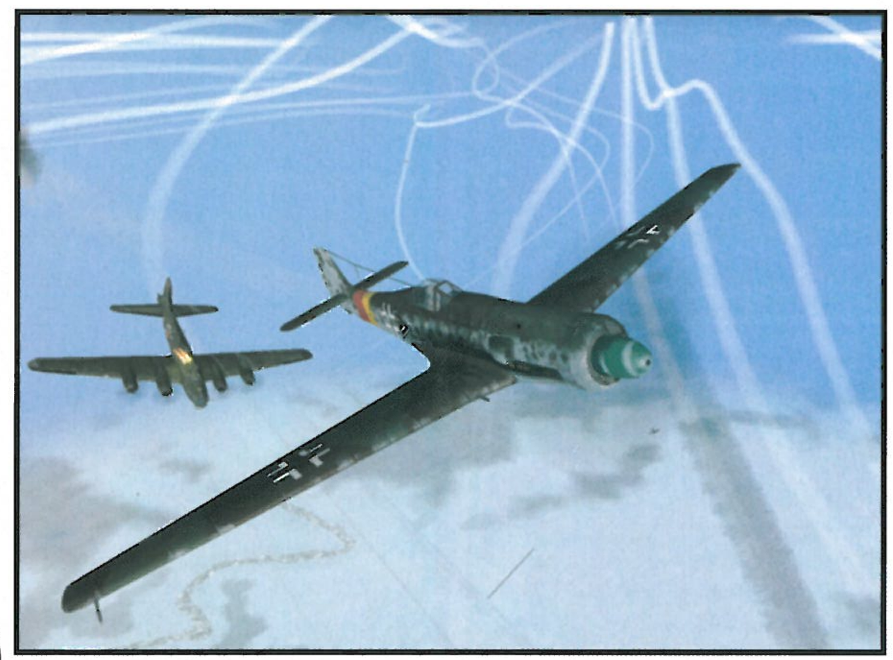
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

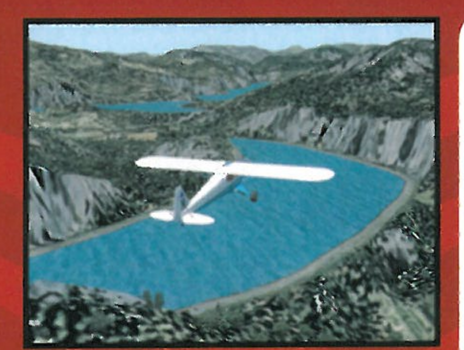
Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.il2sturmovik.com





El caza Ta.152H, una desagradable sorpresa para los bombarderos aliados.



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Abacus • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

EUROPEAN ENHANCED TERRAIN

Una expansión que resuelve un problema de verosimilitud que habían notado muchos usuarios de *Flight Simulator 2000* y *2004*: **la falta de detalle cuando se sobrevuelan lugares conocidos.**

Por E. "Tuckie" Artigas

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,1 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.abacuspub.com/catalog/s544.htm

Hace años que lo esperábamos. Desde que *FS* existe, los aficionados españoles hemos volado por mapas locales planos. Luego, algunos particulares ofrecieron parches que mejoraban la malla del terreno. En *FS2004,* la precisión aumentaba a 250 metros. Y ahora, con la expansión de Abacus el tamaño de la malla se reduce hasta los 78 metros. Esta mejora afecta a casi toda Europa, desde Suecia y Noruega por debajo del paralelo 60 hasta Gibraltar, y de Inglaterra hasta Grecia.

Se incluye la Piper Super Cub para que puedas saborear el paisaje con detenimiento. También nos encontramos con seis aventuras con vistas altamente pintorescas de toda Europa. Para que te hagas una idea de la calidad, en varios vuelos hemos sido capaces de identificar fácilmente cimas como la del Pedraforca en los Pirineos o el peñón de Ifach en Calpe.

Esta mejora de las referencias visuales se traduce en una facilidad de vuelo mucho mayor. Sólo la falta de un manual impreso (bueno, sí que hay dos páginas de contraportada con instrucciones) empaña una expansión de compra casi obligada para cualquier incondicional de *Flight Simulator 2002* o *2004*.



FS FALCON 2004

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Lago Just Flight
EDITOR: Proein • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +3

Una notable expansión para *Flight Simulator 2002* y *2004* y *Combat Flight Simulator 3*, **en la que puedes pilotar** casi todas las versiones del **ágil F-16 Fighting Falcon**.

Por E. "Tuckie" Artigas



Una expansión pensada para los *Flight Simulator* (la versión para *CFS3* es secundaria) que hará las delicias de todo buen simuadicto. Aunque sólo añade un avión y sus respectivas subvariantes (F-16A, B, C y D) a un simulador ya existente, ofrece un modelo de vuelo bastante bueno, un modelo 3D que no tiene rival y unas texturas excelentes, con hasta 65 *skins* si lo instalas en *FS2004*.

La cabina virtual está muy conseguida, y también la 2D. En ambas perspectivas, la cabina cuenta con ocho paneles que muestran todos los instrumentos y botones, aunque sólo la mitad de ellos son funcionales. Los sistemas de aviónica también se quedan a medias. Tienes la posibilidad de repostar en vuelo, dejando los cisternas KC-10 y VC-10 disponibles por si quieres probar con otros aviones. Lástima que el manual no esté traducido, hubiese servido para redondear una atractiva expansión.







Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 2,1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.justflight.com



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Quimeras

No hay confeti, ni azafatas de plástico, ni demos de relumbrón. Aquí el juego no es la estrella, lo es su creador. Me refiero a la Game Developer Conference, la mayor concentración de gurús del sector de desarrollo de juegos que uno pueda imaginarse. La edición de este año se celebró a finales de marzo bajo el lema "Evolucionar", un eslogan en el que todos estamos de acuerdo. Pero, ¿evolucionar hacia dónde? No hay espacio en esta columna para enumerar los futuros posibles, pero sí para constatar los pilares sobre los que se debería construir esa "evolución" en el género de acción.

La Game Developer Conference de este año se celebró bajo el lema "Evolucionar"

Recuperar la abstracción y las dos dimensiones como herramientas válidas para diseñar, si no juegos enteros, sí algunos niveles. Pensar en modos multijugador que sean algo más que el habitual "yo mato, tú matas". Confiar en que Source (o alguno de los motores gráficos de nueva generación) y sus herramientas de desarrollo permitan a la comunidad amateur diseñar no sólo colecciones de mapas multijugador, sino nuevos juegos cuya prioridad sea la historia que se cuente. Apoyar los videojuegos independientes siempre que no sean lo mismo con menos dinero, sino apuestas originales y de riesgo.

Evolucionar es superarse, no repetirse. Eso dijeron los desarrolladores en la GDC, pero mucho me temo que en la fiesta de la espuma, las azafatas y el jabón (la feria E3), los flashes y los focos irán nuevamente a los juegos con número al final o licencia conocida. La apuesta fácil para ellos, también para nosotros. Pero pensemos en un futuro sin *Doom XII* o *UT The Final Countdown* y tendremos un futuro que aún no habremos jugado. ■



jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font

Anillos de guerra

El Señor de los Anillos es una fuente inagotable de pósteres, camisetas, gorras y todo tipo de productos de consumo, incluidos videojuegos. No han faltado juegos de estrategia con anillo y sello Tolkien, cuyo último representante fue *La guerra del anillo*. Sin embargo, nada en comparación con lo que se avecina, ya que Electronic Arts nos va a ofrecer la oportunidad de disfrutar de un título que se perfila como el mejor de este género de los inspirados en las peripecias de humanos, elfos, orcos y árboles andantes. Su título en inglés es *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*.

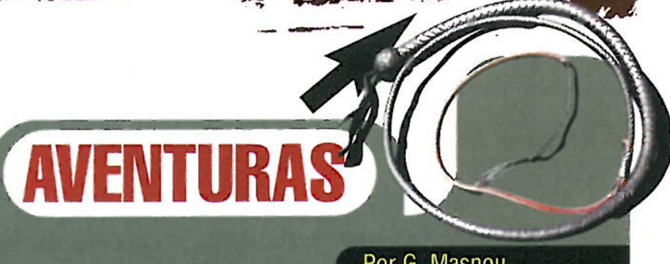
El juego va a utilizar el motor gráfico de *Command & Conquer: Generals*. Además, los desarrolladores están trabajando en una serie de entornos dinámicos que incluyen efectos meteorológicos en tiempo real. A este detalle de verosimilitud y espectáculo en estado puro hay que unir la riqueza en polígonos y la libertad de cámara que ya ofrecía *C&C: Generals*.

Electronic Arts pretende ofrecernos algo así como el juego de estrategia tolkiana definitivo

Esta vez vas a tener bajo control de tu ratón a las huestes de la Hermandad o de la Oscuridad. En total, van a ser cuatro las razas, cada una con sus propias características. El argumento es fiel a la trilogía fílmica del orondo Peter Jackson, así que encontrarás elementos como el espectacular asedio de Minas Tirith. Andábamos algo huérfanos de estrategia tolkiana, y todo apunta a que este título unirá en perfecta hermandad las palabras épico y espectacular. Sin duda, Electronic Arts pretende ofrecernos algo así como el juego de estrategia tolkiana definitivo. ■

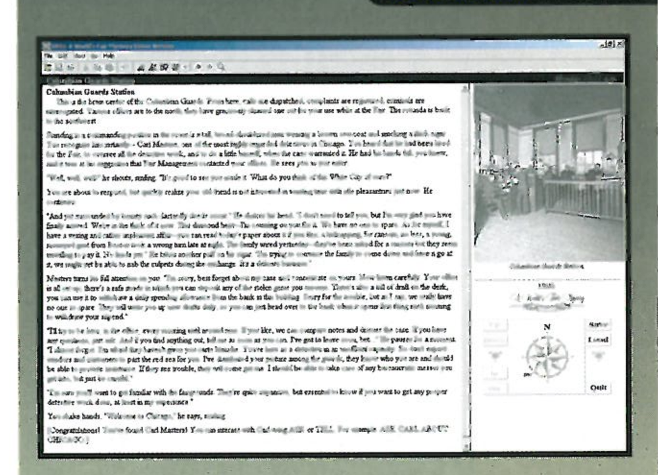


j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou



Reciclaje tedioso

Repetitivos, faltos de originalidad y repletos de clichés. Así son la mayoría de desafíos mentales que encontramos en muchas de las aventuras gráficas actuales. En su búsqueda del Santo Grial tecnológico, los desarrolladores han dejado de lado uno de los aspectos más importantes en toda aventura gráfica que se precie: los puzzles.

Bienvenidos al mundo moderno, donde todo parece ya inventado. Degustar aventuras gráficas a día de hoy implica convivir con la sensación de que estás resolviendo de nuevo los puzzles de siempre. ¿Acaso los creadores de la genial aventura *The Westerner* no han plagiado los célebres combates de insultos aparecidos en *The Secret of Monkey Island*? ¿No hay límite para la continua insistencia en que sigamos empujando cajas de madera, como nos enseñó a hacer Charles Cecil en *Broken Sword*? ¿Cómo es que *Uru: Ages Beyond Myst* está trufado de acertijos casi idénticos a los del resto de entregas de la serie?

Degustar aventuras gráficas implica convivir con la sensación de que estás resolviendo los puzzles de siempre

En lugar de rescatar ideas del pasado y modernizarlas, no estaría de más que los desarrolladores se olvidasen de tanto homenaje a juegos pretéritos e intentaran crear puzzles algo más novedosos. Para muestra, dos títulos que no abusan de esta política de reciclaje: *In Memoriam* (con su mezcla de ficción, realidad y puzzles en formato flash) y *1893: A World's Fair Mystery* (con sus rompecabezas escondidos entre cientos de líneas de texto). Dos ejemplos de valentía y sana extravagancia que demuestran que no siempre hay que volver atrás para avanzar. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra

Una persecución de cine

Los lazos entre videojuegos de carreras y cine continúan estrechándose. Si títulos anteriores como *The Fall Guy* o *Stuntman* nos permitieron emular a los especialistas en secuencias de acción sobre ruedas, ahora serán los directores del Séptimo Arte los que se fijen en nosotros a la hora de rodar sus películas.

Un ejemplo es *Crazy Taxi*, cuyos derechos adquirió Hollywood hace años con el propósito de poner al público a bordo de estos alocados vehículos. Se rumorea que Richard Donner (*Arma letal*, *Superman*) podría ser el responsable de la traslación. Y si no, siempre pueden inspirarse en las mejores secuencias de la trilogía cinematográfica *Taxi* o en el inolvidable De Niro de *Taxi Driver*.

Los lazos entre videojuegos de carreras y cine continúan estrechándose

Lo que nos recuerda que también está en camino *Driver*, que intentará convertir a Tanner en un icono de la gran pantalla de la mano de Paul Anderson (*Mortal Kombat*, *Resident Evil*). Con unos vehículos y escenarios dignos de toda una superproducción, cabe esperar momentos de velocidad y acción de gran cilindrada. Por el momento, nos conformamos con los tres episodios rodados por la productora de Ridley Scott para promocionar *Driv3r*. Bajo el título *Run the Gauntlet*, muestran el potencial que se esconde en la convergencia videojuegos-cine.

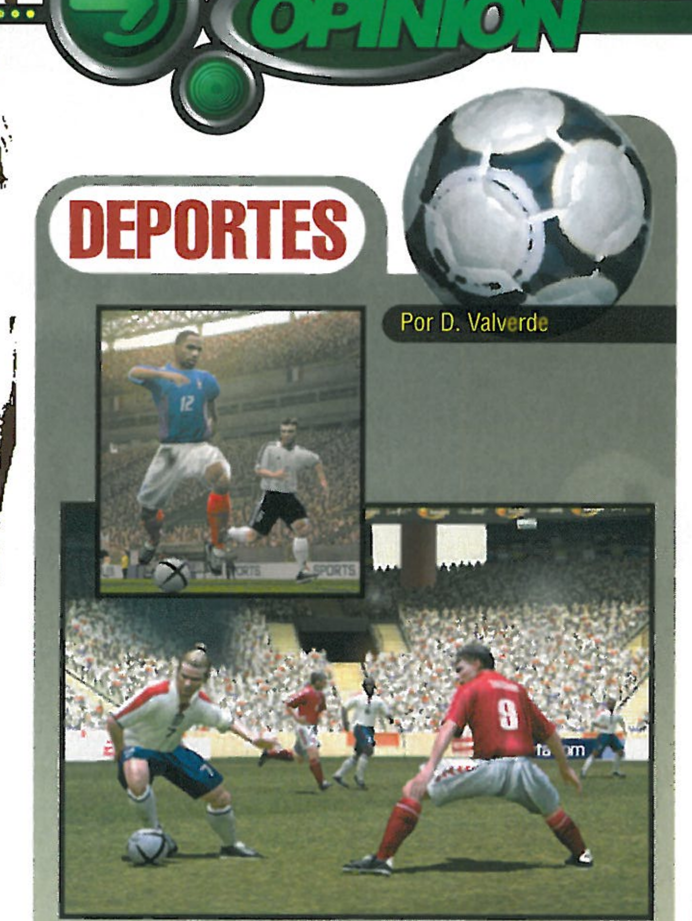
Y qué decir del paso contrario, el de títulos como *ToCA Race Driver 2*, que han contratado a guionistas de la *fábrica de sueños* para conseguir una estructura de película en el desarrollo de los personajes y eventos. Un peldaño hacia la plena interrelación entre estos dos mundos, que anteriormente sólo funcionaba en un sentido (*The Fast and the Furious*, *Driven*, *Días de trueno*, *Corrupción en Miami*, *El coche fantástico*) y ahora se ha vuelto bidireccional (*Spy Hunter*, *The Getaway*, *Autobahn Raser*). ■



aguerra@ixo.es

DEPORTES

Por D. Valverde



Rumbo a Portugal

Faltan pocos meses para la Eurocopa de Portugal y ya se insinúan en el horizonte los juegos dedicados al acontecimiento futbolístico del año. El pistoletazo de salida va a darlo el nuevo simulador de EA Sports, *UEFA Euro 2004*, que pretende llevar un poco más allá la jugabilidad y las virtudes de la serie *FIFA*. Para ello, y tal vez también para inyectarle una dosis de aire fresco, EA Sports ha apostado por un equipo de desarrollo distinto del de los *FIFA*.

UEFA Euro 2004 sorprenderá a todo aquel que lo intente comparar con FIFA

¿Arriesgado? No lo parece. A tenor de nuestro primer contacto con él, este *UEFA Euro 2004* sorprenderá (y decepcionará) a todo aquel que lo intente comparar con *FIFA*. Se trata de un juego diseñado casi desde cero, sin vicios históricos ni prejuicios conceptuales de ningún tipo (algo que sí arrastra la serie *FIFA*).

Y eso, según se mire, puede convertirse en un arma de doble filo. Puede ocurrir que su nueva jugabilidad no sea capaz de atrapar ni a los incondicionales de los *FIFA* ni a los fanáticos de los *Pro Evolution* (algo muy similar sucede con los *This Is Football* de PS2), y que el experimento acabe en poco más que una exótica alternativa. Pero también puede suceder que este *UEFA Euro 2004* consiga subírsele a las barbas al propio *FIFA*. Si esto ocurre, el experimento habrá sido todo un éxito.

Y si no, nadie se tirará de los pelos ni se lamentará por el fracaso, ya que no se tratará de un título que cargue con una etiqueta de peso y prestigio a sus espaldas. Es decir, que aunque este *UEFA Euro 2004* acabe resultando poco más que un "bluff", esto no afectaría a la conservadora saga *FIFA*, que podría mantenerse en su política de riesgo cero. ■

d.valverde@ixo.es

ROL



Por J. J. Cid

No somos así

Recientemente, se ha presentado el estudio sociológico *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significado y conflictos*, desarrollado por el Instituto Nacional de la Juventud, Caja Madrid y la Fundación de ayuda contra la drogadicción. Este informe no aporta grandes novedades: intenta equiparar el ocio informático con un vicio malsano causante de multitud de problemas.

Nada nuevo bajo el sol. Lo preocupante de este tipo de estudios es que encuentren el foro adecuado para provocar cierta alarma social. En esta ocasión ha sido el diario *La Razón* el que se hizo eco de este informe y aprovechó la tesitura para dedicar un editorial al tema el pasado 21 de febrero.

En dicho texto, a los jugadores de rol vuelve a tocarnos recibir. En él se lee que se nos reconoce por nuestro carácter, ya que este tipo de juegos "son elegidos por personas cuyas relaciones sociales no funcionan". ¡Vaya, y yo que creía que mi falta de éxito en las "cacerías" nocturnas por discotecas de Madrid se debía a otro tipo de razones! Ahora ya puedo imaginarme de qué hablaban las féminas al verme: "Chicas, huyamos que se acerca un jugador de rol...".

El diario La Razón se hizo eco de un informe en el que a los jugadores de rol vuelve a tocarnos recibir

Lo diremos una vez más: se equivocan. Señores de *La Razón*, la inmensa mayoría de jugadores de rol (sé de lo que hablo) no somos parias asociales. Si quieren destacar alguna cualidad nuestra, podrían decir que entre nosotros es frecuente encontrar personas con inquietudes artísticas y culturales. Pero, sobre todo, los jugadores de rol destacamos por nuestra exaltada imaginación. Sí, ésa que sirve para dar forma a mundos y personajes fantásticos y también, por qué no, de la que se sirven ustedes en su diario para urdir esas portadas tan "originales". ■



jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M. A. González "Gadget"

Oscar al mejor culebrón

Al mismo tiempo que Hollywood preparaba la entrega de los Oscar, se hacía pública también la última parte del culebrón que rodea a *Falcon 4.0*, un juego cuyos vaivenes comerciales y corporativos vienen entreteniendo a los aficionados desde hace ya algo más de cinco años, tanto en las pantallas de sus PC como fuera de ellas.

En este último capítulo, G2Interactive anunciaba un compromiso sorpresa con GenAvSimulations tras fracasar su romance con Atari y sufrir el aborto prematuro de su retoño, *Falcon 4 OIR*. La nueva pareja declaraba que tiene vocación de familia numerosa y que a final de año verá ya la luz su primogénito, al que bautizarán como *Fighter Ops* (www.fighterops.com).

Se acaba de hacer pública la última entrega del fascinante culebrón que rodea a Falcon 4.0

Poco antes, *F4UT*, de la casta desheredada de los *Falcon*, daba a luz en un parto complicado a su vástago ilegítimo, *Super Pack 4*, que porta la sangre noble de la familia, ya que alcanza los más altos niveles de realismo. Por otro lado, los conocidos devaneos promiscuos entre G2Interactive y Benchmark Sims, poco antes de conocerse la alianza, podrían también haber dado su fruto, *Falcon BMS*, y ser objeto de futuras discordias.

De momento aquí termina el enredo, pero id a por más palomitas, ya que se prevén nuevas secuelas de esta conocida saga. Tanto embrollo hace que ya no se sepa a quién le corresponde el legado de los *Falcon*. ¿Quién heredará el código fuente original?

Mientras tanto, los aficionados que siguen de cerca este culebrón ya han reconocido al verdadero heredero, legítimo o no, y han celebrado el nacimiento de *Super Pack 4* entre vítores y aplausos. ■



magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

¿Choque cultural?

En el editorial del mes pasado, nuestro redactor jefe hablaba de la sintomática cancelación de un par de juegos on line atribuyéndola a una cierta falta de madurez y consolidación de este tipo de propuestas. Razón no le faltaba: el mercado occidental ha demostrado ser poco receptivo a estos productos y parece que se satura con facilidad.

Al menos si lo comparamos con Corea, Japón y China. En el último de estos países, se estima que 13 millones de personas juegan habitualmente on line. Eso explica que cuenten con 140 juegos de pago y que no dejen de aparecer otros nuevos. Nosotros, en cambio, hemos tenido suficiente con media docena. En recientes declaraciones, Mark Jacobs, presidente de Mythic Entertainment (*Dark Age of Camelot*), y Jason Bell (*Asheron's Call*), nuevo responsable de Turbine Entertainment, coincidieron en que el futuro de los títulos multijugador masivos desarrollados en occidente pasa por captar la atención de los jugadores chinos.

En China, más de 13 millones de personas juegan habitualmente a títulos on line

Ambos tienen claro también que no es una cuestión de idioma, sino de cultura lúdica: los gustos del aficionado chino difieren bastante del americano o el europeo. Es cierto que cada vez más coreanos, chinos y japoneses juegan a *Dark Age of Camelot*, pero siguen siendo cuatro excéntricos si los comparamos con la avalancha de usuarios de juegos orientales como *Lineage* o *Legend of Mir 2*. La conclusión es obvia: si los jugadores orientales no están dispuestos a occidentalizar sus gustos, los juegos occidentales van a tener que orientalizarse para ver cómo avanzan la estética manga y la filosofía zen en los universos persistentes. ■



s.sanchez@ixo.es

Tras largas pesquisas y algún que otro soborno, **estamos en condiciones de asegurarte que** las estanterías de juegos reeditados a buen precio **van a estar más que surtidas** este mes. Pero **mejor será que seas tú mismo** quien les eche un vistazo.

ENTER THE MATRIX

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Shiny Entertainment
EDITOR: Atari
PRECIO: 29,95 €





El juego basado en la más influyente película de acción futurista de la última década. *Enter the Matrix* anda sobrado de grandes momentos y, en especial, buenas secuencias de lucha y espectaculares tiroteos resueltos con una cámara lenta similar a la de *Max Payne*.

Aun así, el juego de Shiny da la sensación de ser capaz de triunfar en las distancias cortas y quedarse algo corto a la hora de una valoración global.
Aunque se quedase un poco lejos de la excelencia prometida, lo cierto es que es uno de los juegos de acción que más han dado que hablar últimamente, tiene un acabado técnico de novísima generación y un original punto de partida que te pone en la piel de dos personajes con características muy diferenciadas. Además, ahora está a un precio más que razonable a menos de un año vista de la fecha en que se editó por vez primera, lo que no puede considerarse más que una excelente noticia.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €



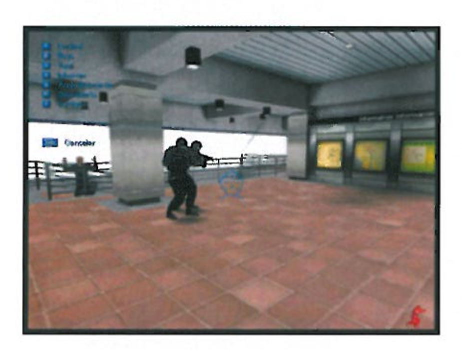
Un juego más que recomendable si disfrutaste con los dos primeros *Delta Force*. Viene a ser más o menos lo mismo, pero con un importante cambio a nivel gráfico, la sustitución de los más que dudosos voxels de los dos primeros títulos por una aceleración 3D como Dios manda. De esta manera, la acción táctica en los más recónditos rincones del planeta tiene ahora mejor aspecto que nunca.
Además de gráficamente superior, *Land Warrior* es también un juego más fácil que los *Delta Force* anteriores. Sigue respondiendo a la exigente lógica "un disparo, un muerto", pero esta vez resulta bastante más sencillo causar bajas entre los enemigos. Recurriendo a la perspectiva de francotirador, puedes superar gran parte de las misiones haciendo algo de tiro al pato desde un lugar seguro con tu arsenal de armas de larga distancia.

SWAT GENERATION



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sierra
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 19,99 €



Un completo lote que incluye casi todos los *SWAT* habidos y por haber (el original, *SWAT 2* y *SWAT 3: Elite Edition*) por un precio que calificaríamos de módico, en vista de la avalancha de acción táctica que puedes llevarte a casa a cambio. La serie nos demuestra que no todos los policías de Estados Unidos devoran tantos dónuts que a duras penas pueden arrastrar sus gordos traseros. También existen los SWAT, unidades de élite que se cuentan entre las mejor entrenadas y más eficaces del mundo.
La tercera edición, en concreto, es la que convierte esta serie de juegos en el simulador de acción táctica que pretendía ser desde el principio: riguroso, electrizante y realista. El primero venía a ser una aventura gráfica con apuntes de acción y el segundo ya apuntaba en la dirección correcta, la que ha convertido esta serie en un discreto (pero incuestionable) clásico contemporáneo.



PRAETORIANS



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Pyro Studios
EDITOR: Proein
PRECIO: 19,95 €

Un juego de combate hiperactivo pensado para los estrategas más belicosos. No hay gestión de recursos y las construcciones están reducidas a la esencia, por lo que las batallas se suceden a un ritmo vertiginoso, con el acento puesto en la gestión de unidades. Como se trata de un juego de estrategia romana, no podía faltar un sistema de formaciones complejas que permite desplazar las unidades con eficacia y combatir en las mejores condiciones posibles. De esta forma, desplazas con singular eficacia tus ejércitos por escenarios en general reducidos, lo que asegura enfrentamientos continuos. Si quieres dinamismo y acción sin paliativos, pocos juegos de estrategia te ofrecen tanto y de manera tan adictiva, aunque algunos jugadores echarán de menos ese extra de profundidad y de planificación concienzuda que ofrece la gestión del tiempo real al viejo estilo.





WILL ROCK

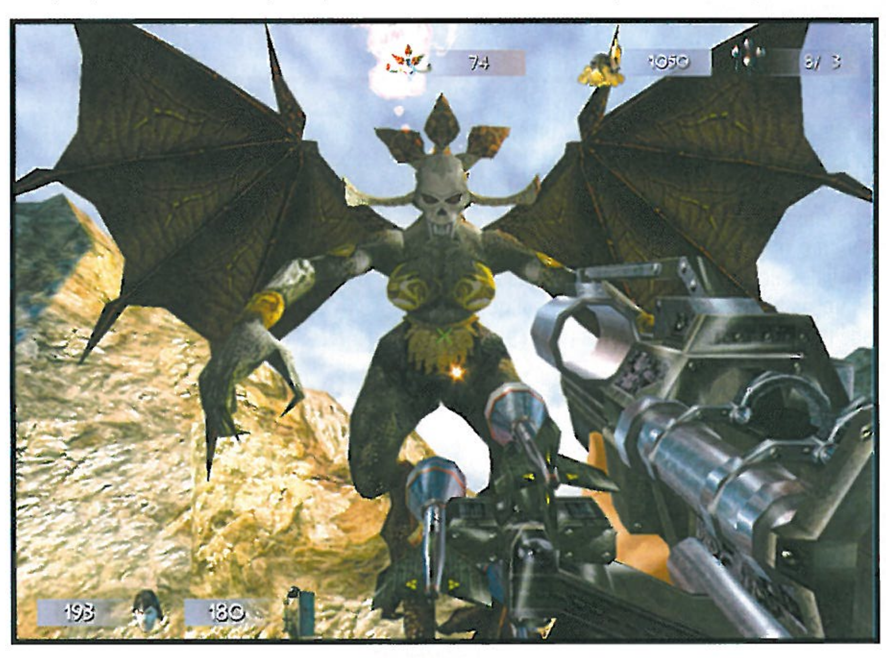


FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Saber Interactive
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 5,95 €



Un juego de acción estilo *Doom* y con marchamo de independencia que sigue los pasos de proyectos "alternativos" como *Serious Sam*. Como nieto más o menos tardío del juego de id Software, no pasa de humilde sucesor, aunque tiene sus virtudes. Destacan el notable diseño de niveles, los enemigos variados y feos y algunas armas originales que de por sí justifican la compra (sobre todo a este precio). Además, despunta por su historia llena de ecos mitológicos, sus explosiones y su motor gráfico solvente y de nuevo cuño. Con estos detalles y el sentido de la diversión y el espectáculo que demuestran sus creadores, bien vale la pena que olvidemos que se trata de un tipo de juego con una fórmula vista mil veces, nos arremanguemos y nos lancemos a tumba abierta a diezmar sin descanso a los pérfidos alienígenas.



RAYMAN



FICHA

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Ubi Studios
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 5,95 €



Los dos últimos *Rayman* han llevado el mito del orejudo sin articulaciones a primera línea de los mejores juegos de plataformas para PC. Ya que nos lo ponen barato, ¿qué tal si redescubrimos el juego que dio origen a todo? En él, Rayman es una simpática e inconsciente criatura que juguetea con los tubos y probetas que encuentra en el laboratorio de un bondadoso científico. Por su culpa, un geniecillo del mal de esos que pululan por cualquier mundo de fantasía que se precie se apodera del Gran Protón, la clave del pacífico equilibrio en que vive el mundo de Rayman. Así empieza un plataformas atípico, muy innovador a nivel gráfico en su momento y con el acento puesto más en la resolución de pequeños enigmas lógicos y pruebas de habilidad que en la destrucción compulsiva y vertiginosa.

GRANDES IMPERIOS



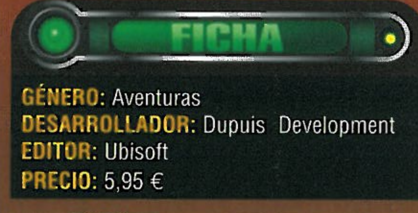


Si lo tuyo es el desarrollo civilizador y te sientes capaz de construir un imperio piedra a piedra y recurso a recurso, échale algo más que un vistazo a este lote, que tiene todo lo que siempre soñaste. Toma nota: incluye *Caesar III*, *Zeus* y su expansión *Poseidón*, *Faraón* y su expansión *Cleopatra* y *Emperador: El nacimiento de China*. Vamos, los cuatro últimos juegos (y sus expansiones) en que Impressions ha sentado cátedra sobre lo que supone tomar una minúscula tribu de desarrapados y convertirla en toda una potencia militar, económica y diplomática.

Todos son simuladores de construcción y expansión de ciudades, sólo que tienen diferentes ambientaciones y algún que otro cambio en su funcionamiento. Uno está ambientado en la Roma imperial, otro par en la Grecia de los dioses del Olimpo, otro en el Egipto de los faraones y el último en una China clásica en la que, por primera vez, el juego incorpora opciones multijugador que rejuvenecen la forma y aportan nuevos alicientes. Si los juegas uno tras otro, tu dominio de la fórmula será absoluto y podrás disfrutar de las nuevas ambientaciones y nuevos objetivos de campaña.



LARGO WINCH





Una aventura con excelente aspecto y con unos puzzles aptos para todos los públicos, lo que refuerza su carácter de juego con pretensiones comerciales. Aun así, puede resultar incluso demasiado sencillo y, sin duda, excesivamente lineal.

Su protagonista no se esconde bajo una máscara, no vuela y no luce leotardos. Va de paisano, dirige una de las compañías más poderosas del mundo y dedica su tiempo de ocio a librar al mundo de indeseables. Su nombre es Largo Winch, y se embarca en situaciones que recuerdan, a grandes rasgos, las películas de James Bond y series televisivas de dinero y lujo como *Dallas*.

El juego se basa en una exitosa serie de cómics de los franceses Jean Van Hamme y Philippe Francq. De ella hereda un guión rico en viajes intercontinentales, densas intrigas, espionaje industrial y romances.

CONFLICT ZONE



En su momento, se presentó con requisitos técnicos algo excesivos, ya que no todo el mundo tenía un PIII con 128 MB de RAM hace tres años. Pero eso ya no supone ningún problema, así que podemos redescubrir uno de los más curiosos juegos de estrategia en tiempo real de la quinta de 2001. Lo firma Masa, una compañía francesa de la que apenas habíamos tenido noticia con anterioridad, y ofrece algo de genuino realismo, unidades muy variadas y un sistema de recursos único en su género.

El argumento no es demasiado original, lo que tiene la virtud de ahorrarnos las extravagantes marcianadas que suelen ser tan habituales en el género. Narra las vicisitudes de las ICP, un ejército plurinacional que debe liberar Ucrania de la tiranía de un peligroso grupo insurgente. En cuanto a adictividad, este juego puede competir con algunas de las más reputadas franquicias del género. Interesante y digno de ser redescubierto.



CONQUEST: FRONTIER WARS



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Fever Pitch
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 5,95 €



Si nunca has tenido la oportunidad de jugar a un juego de combates intergalácticos como Dios manda, *Fever Pitch* te ofrece una notable puerta de acceso a ese interesante mundo. Juega con las cartas del "viejo" (aunque siempre joven) *StarCraft*, pero repartiéndolas de nuevo para que cada partida sea una jugosa novedad. Además, ofrece una presentación más adaptada a los tiempos que corren y ajustes que hacen que resulte más accesible que el clásico juego de Blizzard.

En el apartado técnico, el juego resulta irreprochable. Gráficos que en su momento (hace un par de años) resultaban de novísima generación y aún conservan su encanto, un marcado sentido del espectáculo que se manifiesta en explosiones o saltos de un sistema planetario a otro, detalladas reconstrucciones de las piezas que puedes irle añadiendo a tus naves para mejorarlas... Además, algunas de las soluciones adoptadas aportan una dosis adicional de ritmo y dinamismo, en especial el simplificado sistema de cámaras y el hecho de que todos los objetos se encuentren en el mismo plano, algo que hace muy sencillo e intuitivo navegar por el entorno del juego.

GRANDIA 2



GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Game Arts
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 5,95 €

De la misma manera que hay gente buena y gente mala, hoy por hoy (pese a lo mucho que avanza la filosofía "multiplataforma") sigue habiendo juegos "para PC" y juegos "para consolas". Éste es de los últimos, pero no por ello interpretes que no vale la pena jugarlo. Lo único que queremos decir es que quizás no conecte del todo con los gustos de la mayoría de jugadores de rol de PC.

Aunque sus personajes tengan ojos saltones y respondan a impronunciables nombres orientales, es una suerte que este juego haya saltado la barrera que separa las consolas de los compatibles. Sobre todo, por su notable argumento, que te hace sumergirte plenamente en un mundo lleno de colorista épica y apuntes de filosofía zen. El sistema de combate tiene su dificultad y requiere un corto periodo de adaptación, pero acaba resultando la mar de intuitivo y la mar de divertido. Además, ofrece un buen montón de horas de diversión lineal, adictiva y sin grandes complicaciones.







COMANCHE 4

Un puñado de mejoras gráficas es toda la novedad que ofrece la cuarta entrega de la saga *Comanche*. Eso sí, sigue siendo un simulador bélico solvente.
Género: Simulación · Precio: 9,95 €

DOWNTOWN RUN



Un juego de conducción arcade en circuitos urbanos que pasó de puntillas en su día y que ahora vuelve en busca de una segunda oportunidad.
Género: Carreras · Precio: 5,95 €

BANG! GUNSHIP ELITE



Un conflicto galáctico en que varias facciones se enfrentan por el control del combustible que mueve sus aparatosas naves.
Género: Acción · Precio: 5,95 €

FIGHTING STEEL



Una recreación de las batallas navales de la Segunda Guerra Mundial en la que puedes pilotar barcos ingleses, estadounidenses, japoneses y alemanes.
Género: Simulación · Precio: 5,95 €

PACK MORTADELO Y FILEMÓN

Para nostálgicos de los cómics de Ibáñez. Este lote incluye los juegos *Balones y patadones*, *Mamelucos a la romana* y *Una aventura de cine* más un cómic.



Género: Aventuras · Precio: 29,95 €



DEUS EX

Invisible War

Deus Ex: Invisible War **es un laberinto**. Tus decisiones determinan hasta tal punto el desarrollo del juego que **es casi imposible hacer una guía que cubra todas las posibilidades**. Así que **te mostramos** una de las formas posibles de completarlo: **la nuestra**.

Esta guía está pensada para un personaje masculino, un detalle que resulta importante en el Club Vox. Es importante que sigas las instrucciones que recibes por pantalla para aprender los controles del juego.

Debes recoger todos los créditos, objetos útiles y multiherramientas que encuentres. Siempre que puedas, abre los contenedores y hazte con los objetos que haya dentro. No intentes hackear cajeros automáticos ni terminales de seguridad si te puede ver alguien. Siempre que encuentres una terminal pública, consúltala. Coge todas las biomodificaciones que encuentres y compra las que puedas. Aumenta siempre tus dotes de sigilo.

APARTAMENTOS DE TARSUS

Examina tu apartamento y recoge o activa todos los objetos útiles (cubo de datos y teclado de control). Ve al apartamento de Billie y habla con el conserje antes de entrar. Habla con Billie y dirígete al ascensor para bajar a la zona de recreo de Tarsus.



ZONA DE RECREO DE TARSUS

1 Avanza y gira a la izquierda para entrar en la sala de corredores. Habla con Leo. Sal y gira a la izquierda para hablar con Klara. Retrocede y baja a los vestuarios para recoger el equipo de tu taquilla.

2 Hazte también con el contenido de la taquilla de la izquierda. Dirígete hacia la salida y deshazte del buscador de la manera

que prefieras. Vuelve hacia el ascensor para regresar a tu apartamento.

APARTAMENTOS DE TARSUS Y LABORATORIO DE BIOMODIFICACIONES

1 Acaba con el buscador y ve a tu apartamento. Sal por el agujero que hay en el baño y avanza. Usa el teclado de control y lee los cubos de datos. Instala las biomodificaciones que consideres oportunas. Sigue avanzando por el único camino posible, hablando con los personajes y recogiendo objetos, hasta que se produzca el enfrentamiento con otros dos buscadores.

2 Una vez liquides a esos dos, mueve un bidón que oculta una rejilla de ventilación en el laboratorio. Sal por ella y sube por las escaleras. Abre la rejilla y avanza hasta la siguiente sala. Sin abandonar el conducto de ventilación, acaba con cuantos enemigos puedas y retrocede para acceder a la sala por la puerta. Sigue avanzando hasta recibir el mensaje de Chen y coge el ascensor hacia Alto Seattle.

ALTO SEATTLE

Avanza y ve a la cafetería. Habla con el gerente y dirígete al inclinador. Deja que el robot de seguridad se ocupe de los macarras. Ve al inclinador por la puerta de mantenimiento.

INCLINADOR

1 Habla con la directora y con el soldado. Abre el conducto de ventilación que hay tras el palé de madera y baja. Acaba con los dos robots y ve a la oficina de la directora. Usa el conducto de ventilación para acceder a la sala contaminada.

2 En el muro de la derecha, hay otro conducto de ventilación que te llevará hasta el empleado que puede proporcionarte el código del almacén del bot de reparación. Sube por la escalera y abre la puerta del almacén. El bot hará el resto del trabajo. Vuelve con la directora para cobrar tu recompensa y regresa a Alto Seattle.

ALTO SEATTLE

Ve al metro y habla con los empleados. No pagues nada, retrocede un poco hasta la rejilla de ventilación que hay un poco antes de la taquilla y entra en ella. Acaba con los guardias, desactiva el sistema de seguridad desde el interior de la taquilla y avanza para ir a la terminal aérea de la WTO.

TERMINAL AÉREA DE LA WTO

Ve a las oficinas de dirección y habla con la jefa Morgan (en el holocron) y el director de Asuntos Públicos. Regresa a Alto Seattle y dirígete al Club Vox.

CLUB VOX

1 Habla con la guardia de seguridad, paga y entra. Ve a la barra y habla con el



ministro de Cultura y después con Lionel. Vuelve a hablar con el ministro y dile que te encantaría ser su ayuda de cámara. Sube al piso de arriba y ve a la sala de billar. Habla con Jake varias veces y busca al dueño del club en esta misma planta.

2 Ve al fondo del pasillo y escucha la conversación de Bud Puckett. Cuando termine, habla con NG Resonance varias veces hasta recibir un nuevo objetivo. Sal del club y ve a los apartamentos Esmeralda (Emerald Suites).

APARTAMENTOS ESMERALDA

1 Habla con el conserje. Sube por las escaleras de servicio y abre la rejilla de ventilación. Entra por el conducto, pasa de largo frente a la primera salida (da al pasillo) y cruza la segunda salida (la rejilla en el suelo) para llegar al apartamento de Nassif. Regístralo todo y sal al pasillo.



2 Repite la secuencia para volver a los conductos de ventilación y, esta vez, sigue hasta el final para colarte en el apartamento del hombre de negocios. No es necesario matarle. Regístralo todo a fondo y sal al pasillo. Sube por las escaleras de la izquierda y usa el intercomunicador del apartamento 2226. Di que eres el intermediario del cargamento de subfusiles de David Kurczec.

3 Entra y habla con el abogado. Resuelve la situación como quieras (en la habitación



protegida por rayos de seguridad hay varias armas interesantes, entre ellas un rifle de francotirador). Lo más práctico es mentirle para sacarle dinero y, después, matar al guardaespaldas primero y luego a él (esto último es necesario para seguir esta guía). Vuelve al vestíbulo, sube por las escaleras de servicio hasta la suite del ministro y entra en ella.

SUITE DE LOS APARTAMENTOS ESMERALDA

1 En la cocina hay una multiherramienta tras unas bolsas de café. Abre la puerta del salón, acaba con el bot de vigilancia y lee el cubo de datos que hay en los estantes que están tras la barra del bar. Tus siguientes objetivos son el dormitorio del piso de arriba (regístralo) y la caja fuerte (tienes el código de seguridad).

2 Lo más probable es que no puedas hackear el ordenador de seguridad, así que tendrás que saltar los rayos para subir. Si activas la alarma, la torreta empezará a disparar y en el piso de arriba se liberará un bot de seguridad. Puedes destruir ambas cosas sin problemas. En las vitrinas de la caja fuerte encontrarás varios objetos útiles. Retrocede sobre tus pasos para ir al Club Vox.

CLUB VOX

1 Sube al primer piso para hablar con el dueño. Ve al área VIP y habla con el comerciante omar. Sal de ahí y ve a la pista de baile del piso superior. Pasados los dos bailarines, encontrarás una puerta de seguridad. No la abras y métete por el hueco que hay a la izquierda de la puerta. Salta para subir sobre la plataforma y cuélate por la rejilla para bajar hasta el armario de la limpieza.



2 En el pasillo sólo hay un guardia: elimínalo sin llamar la atención. Cuélate por la rejilla de ventilación del pasillo, elimina al bot y avanza hasta la oficina del dueño. Regístralo todo. Baja a la planta inferior y busca una puerta en la que puede leerse la palabra "basement" (sótano). Ábrela y baja al sótano. Avanza hasta los rayos y desactívalos con una granada electromagnética o lo que tengas a mano.

3 Sigue adelante y lee el cubo de datos del mutante. Vuelve a ver al comerciante omar. Cómprale una cápsula de biomodificación para poder instalarte la interfaz

neural (con la cápsula de recompensa que has obtenido, aumenta esta habilidad hasta el nivel dos). Ya puedes hackear ordenadores y controlar cámaras y torretas de seguridad. Ve a hablar una vez más con NG Resonance y cuéntale que la zona VIP es una tapadera para los omar. Abandona el club y ve a la terminal aérea de la WTO.

TERMINAL AÉREA DE LA WTO / INCLINADOR

Habla con el director, Donna Morgan y Kalara Sparks (tras un ventanal). Dirígete al inclinador y avanza hasta la zona que estaba contaminada al principio. Usa el inclinador para descender y dirígete al Bajo Seattle.

BAJO SEATTLE

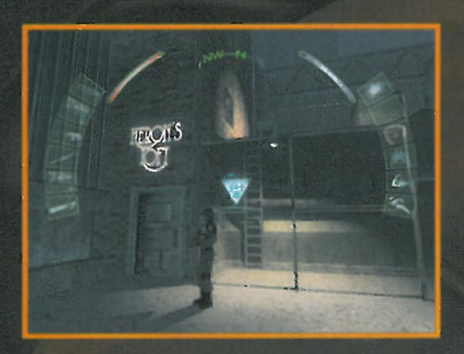
1 Entra en la fosa de los greasels (Greasel Pit) y acepta la desactivación de armas. Habla con Sid Black y el resto de personajes que encuentres allí. Asegúrate de entrar en todas las estancias. En la fosa, habla con todo el mundo. Sal de allí y busca al comerciante omar. Cómprale la biomodificación con la que podrás poner al máximo tu interfaz neural.

2 Ve a la Iglesia del Orden y habla con todos. Acércate al altar y escucha a Su Santidad. Habla con Chen en la sala que hay a la derecha. Abandona el lugar y ve a los apartamentos Heron's Loft. Si quieres, antes de ir a los apartamentos, puedes bajar a las alcantarillas (la rejilla grande que hay en el suelo) y matar a los dos greasels. Conseguirás una pistola específica para matar a estos bichos que te servirá un poco más adelante.

APARTAMENTOS HERON'S LOFT

1 Habla con el guardia y entra en el edificio. Haz una parada técnica en el apartamento 21 para hablar con el gerente de Queequeg's. Registra el lugar y sube por la escalera del hueco del ascensor hasta el segundo piso. Entra en la oficina de Sophia Sak y habla con ella.

2 Puedes pagar la deuda de Sid o arrasar el lugar de múltiples formas. Si optas por esto último, también tendrás que despejar el hangar. Nosotros hemos optado por acabar drásticamente con los negocios de Sophia, hackeando primero el ordenador de seguridad, eliminando a los guardias y luego a ella. Tras un rápido saqueo de la planta, ve al hangar. Allí tendrás que librar una dura batalla contra guardias, bots y sistemas de seguridad varios, pero si te ocultas en las sombras y hackeas los dos ordenadores de seguridad, revientas un par de barriles tóxicos y eres hábil, podrás con todos sin problema.



3 En el almacén que hay subiendo la rampa o las escaleras de la izquierda encontrarás múltiples armas y objetos. Luego retrocede hasta los apartamentos y déjate caer por el hueco del ascensor. Sal por la puerta y sube la escalerilla. Si tienes un arma modificada para fundir cristal, úsala con la primera ventana y acaba con Go-Zilla y su propietaria. Entra en el apartamento, regístralo todo y sal por la puerta. A la salida del edificio, acaba con el guardia.

4 Regresa a la fosa y habla con Sid. Baja a la zona de las peleas y cobra tu recompensa de Eddie. Apuesta si quieres por Ojos de Serpiente y acércate a su entrenador durante el combate para verle ganar. Cobra tu apuesta y sal de allí. Ve al Queequeg's, abre la puerta y vuela los sacos de café antes de que se active la torreta. También puedes acabar con ella si quieres y recoger algunos objetos.



INCLINADOR Y FINAL DEL NIVEL

1 Regresa al inclinador. Agáchate tras la caja y usa el rifle de francotirador para acabar con los dos guardias del suelo y el de arriba. Registra si quieres la zona (incluido el puesto de vigilancia del guardia de arriba) antes de subir con el inclinador. Al llegar arriba, debes acabar lo más silenciosamente posible con los dos guardias o, en su lugar, agacharte, pegarte a la pared de la izquierda, avanzar, saltar sobre la barandilla, avanzar en las sombras y subir por la escalera de mano que hay a tu izquierda.

2 Al llegar arriba, gira 90º a tu derecha y avanza hasta detrás de las cajas, siempre pegado a la pared y agachado. Salta sobre el bordillo de la pared y recorre el entramado de conductos hasta salir de allí por la rejilla de ventilación por la que entraste al principio del juego para acabar con el escape de gas tóxico. Al llegar abajo, cierra la rejilla, escucha toda la conversación y mata a los dos templarios. Sal del conducto y lee el cubo de datos.

3 Ve a Alto Seattle (hay guardias por el camino) y empieza por cobrar los frutos de tu trabajo en Pequod's. Después ve a la oficina del director en la terminal de la WTO y piratea su ordenador para el dueño de Queequeg's. Regresa al Bajo Seattle e informa a la Iglesia y al dueño de Queequeg's (apartamentos Heron) para cobrar.

4 En este momento, puedes decidir marcharte con Sid desde la plataforma de aterrizaje de Sak o bien rescatar a Ava Jonson en la terminal de la WTO. Si quieres limitarte a cumplir objetivos y ahorrarte los 500 créditos de Sid, sube a la plataforma para reunirte con él pero no le pagues y ve a rescatar a Ava (te lleva gratis).



EL RESCATE DE AVA

1 Coge el ascensor que hay en la terminal aérea de la WTO (ya deberías tener el código) y sube al hangar de la WTO. Ava te dirá que destruyas las baterías de misiles y que actives el sistema de radioayuda. Para lograrlo, tendrás que eliminar a varios guardias, destruir bots de seguridad, forzar puertas y piratear los ordenadores que controlan los misiles (situados en sendas habitaciones emplazadas tras las respectivas baterías).

2 Desactiva primero la batería del noroeste, sal y ve a la torre de control, entra por la rejilla para desactivar la segunda batería y retrocede a la torre para activar el sistema de radioayuda. Sal de allí y coge el helicóptero (habrá más guardias).

MAKO BALLISTICS

1 Avanza y abre la primera puerta. Detrás de la segunda hay tres guardias y un bot. Acaba con ellos sin escándalos. Al noroeste hay una rejilla de ventilación oculta tras una caja. Entra y habla con el de mantenimiento: págale si quieres, pero hay mejores accesos que la puerta principal. Sal de aquí por la puerta y cruza el patio hacia la zona indicada como Cargo Bay 2. Entra, acaba con el guardia y baja por las escaleras. Abre la puerta y ya estás dentro.



2 Avanza acabando con cualquier resistencia. Cruza los rayos por debajo (hay una trampilla un poco antes) y lee los cubos de datos. Sal por la puerta y gira a la derecha. Abre la puerta y conmuta los fusibles para bajar las luces del recinto. Si puedes, hazte invisible a las cámaras, sube por la escalera, gira a la derecha y elimina a los guardias (el que está detrás del cristal podría no salir, funde el cristal primero). Si salta la alarma, espera a que pase y vuelve a hacerte invisible a las cámaras.

3 Avanza hasta el ordenador de seguridad y desactiva las cámaras. Avanza y entra por la puerta de la derecha usando una multiherramienta. Recaba información del libro y el cubo de datos. Vuelve a hacerte invisible a la torreta y coge la única puerta que queda en esta zona y que te lleva a una sala con una tubería y una escalera. Sube por ella y avanza. Habla con el científico, pero no le mates.

4 Rodea la cámara del Mag Rail, pulsa el botón y coge el arma. Sal por la puerta como si nada y ciérrala. Retrocede hasta las cajas y usa la tubería para cruzar hasta la rejilla de ventilación (puede haber dos guardias abajo) y síguela hasta salir al pasillo para ir al norte o simplemente retrocede sobre tus pasos para coger el mismo pasillo. Hay un bot de seguridad patrullando abajo. Espera sin bajar las escaleras y, cuando pase junto a las cajas de explosivos, dispara para hacerlas explotar. Si eso no basta, tu recién adquirido juguete será muy eficaz.



5 Avanza hasta el fondo a la derecha y coge el ascensor para subir al biolaboratorio. Habla con las dos mujeres y sube al laboratorio del director del proyecto. Tendrás que acabar con todos los guardias y bots. Si el científico está demasiado asustado, apártate y espera a que se calme para hablar con él. Después de hacerlo y antes de seguir avanzando, retrocede y sal de esta oficina para registrar todo lo demás (y si quieres, hablar con X07).

6 Vuelve a la oficina del director y accede al despacho pequeño. Examina todo. Ya tienes un nuevo destino: El Cairo. Retrocede sobre tus pasos hasta el cajero automático (habrá más guardias). Sigue las indicaciones de acceso a la azotea ("roof access"), desactiva los rayos y sube a la azotea (más guardias). Escapa con Ava.



EL CAIRO

1 Explora el helipuerto y baja. Habla con el sheriff y el gerente de la cafetería. Siguiendo el mapa que te han dado, ve al invernadero de los Nassif. Paga a los mendigos por el camino. Evita la cámara de seguridad y corre hacia el ordenador (tras las cajas de la derecha). Desactívalo todo y ve al almacén. Extermina al bot con el Mag Rail.

2 Sube por la escalerilla, activa el holocom y hackea el ordenador de seguridad. Según salgas por la puerta, entra por la que tienes justo delante. No olvides el cubo de datos que hay junto al camastro. Antes de salir, hazte invisible a la cámara, gira a la derecha y avanza. Usa el ordenador para desactivarlo todo y sal de allí.

3 Ve al barrio norte de la medina. Sube por las primeras escaleras que encuentres y habla con Leo. Avanza un poco más y cómprale al omar lo que te haga falta. A la derecha del omar hay un cubo de datos. Léelo. Baja y gira a la derecha. Avanza hasta la terminal pública y úsala. Ve a los apartamentos Medina y gira a la derecha nada más subir. Habla con el cosechador y escucha la conversación de la pareja que hay junto a la palmera. Sube el siguiente tramo de escaleras y entra en el apartamento de Nassif. Habla con él. Registra todo el apartamento y lee el cubo de datos. Sal del apartamento y sube un piso más.

4 Entra por la rejilla que hay tras los barriles y cuélate en el apartamento de los templarios. Acaba con ellos y regístralo absolutamente todo, haciendo acopio de información (dos cubos de datos y holocom). Sal por donde has entrado y retrocede para hablar con Leo. Ve a la mezquita y deja que desactiven tus armas al entrar. Gira a la derecha y baja. Ve a la enfermería y habla con el médico. Después habla con la madre y la hija (las Ameer). Sube al interior de la mezquita, escucha la conversación de Billie con Saman y habla con ella. Ve a la arcología usando cualquiera de los ascensores que hay en la misma mezquita.



ARCOLOGÍA

1 Nada más salir del ascensor, lee el cubo de datos que hay frente a ti, sobre la barandilla. Baja al Pequod's del nivel 107 y habla con el gerente. Habla con NG Resonance. Ve al oeste y habla con los paladines templarios. Sube por las escaleras hacia la academia Tarsus y cuélate en ella por la rejilla de ventilación que hay tras la papelera.

2 Desactiva los rayos y coge el conducto del sur. Avanza hasta que puedas escuchar la conversación de los templarios







y recibir un nuevo objetivo. Retrocede sobre tus pasos y entra en la academia Tarsus. Acércate a la recepcionista para hablar con ella y leer el cubo de datos. Entra en las instalaciones y avanza hasta la intersección.

3 Gira a la izquierda y entra en la clase para hablar con todo el mundo. Sal y habla con el guardia del laboratorio de nanotecnología. Entra, mata a los greasels, regístralo todo y sal a cobrar tu recompensa. Ve a la oficina de Archer y habla con él. Habla con la niña del rincón y lee el cubo de datos. Sal de allí y entra en la recepción.

4 No hables con la recepcionista. Agáchate junto al ordenador, entra en él y acepta la solicitud de la niña. Retrocede por el pasillo para ir al laboratorio, hablando con las niñas por el camino, y cuélate por el conducto de ventilación. Avanza hasta localizar a las niñas desaparecidas. Sal del escondite por el conducto de ventilación que hay en el rincón, cerca del techo. Avanza dejando atrás todas las rejillas que queden a tus pies y sal por la vertical.

5 Ocúpate de la seguridad, hackea el ordenador y regístralo absolutamente todo. Sal por la puerta y baja por la escalerilla de mantenimiento. Mata a los templarios y registra la sala. Retrocede sobre tus pasos hasta el despacho secreto de Archer y sube por la escalera de caracol. Podrías enfrentarte a Archer, pero la cosa se complicaría un poco y no es necesario. Sal de la academia sin hablar con nadie e informa a NG.

6 Sube al nivel 108 y dirígete a la oficina de seguridad. Habla con el jefe de la SSC e informa sobre las actividades criminales en Tarsus. Hecho esto, puedes liquidarle para cumplir así uno de los objetivos (y registrar todo, claro). Asegúrate de desactivar primero el sistema de seguridad cuando no mire. Regresa a Tarsus para contar a las niñas escondidas lo que ha pasado. Vuelve al nivel 108 para ir a la terminal aérea de la arcología (Arcology Air).

7 Avanza, habla con la representante de NG y elige la cafetería que quieras. Habla con la madre y baja por la rampa que hay junto al ascensor hasta el nivel 110. Acércate al mostrador y escucha la conversación de las dos mujeres. Habla con la auditora de impuestos y con la recepcionista. Entra en el hangar 23 y regístralo.



8 Vuelve al pasillo, avanza y gira por la segunda a la derecha. En la intersección, a la derecha, hay una rejilla de ventilación. Entra por ella y sube por la escalera. Registra toda la zona y lee el cubo de datos que hay en una de las taquillas. Recuerda este lugar, porque tendrás que volver a él más adelante.

9 Retrocede sobre tus pasos y ve al hangar 24. Hay tres guardias, un bot y una torreta de seguridad. Apáñatelas para acabar con todos y sube por la escalera. Regístralo todo, baja al hangar y regístralo a conciencia (debes leer el cubo de datos). Baja a la zona de seguridad y abre la caja fuerte para leer el cubo de datos. Sal de aquí, vuelve al conducto de ventilación y sube por la escalera.

10 Habla con el presidente de la arcología. Si quieres, puedes aceptar el soborno (le vas a denunciar de todos modos). Retrocede hasta la recepción y



habla con la auditora para revelar lo que sabes. Abandona la terminal aérea y coge el ascensor para bajar a los niveles 107-108. Ve a las instalaciones de Apostle Corp (Corporate Suites) y habla con Klara. Ayúdala con los templarios.

11 Avanza abriendo puertas y piratea el ordenador de seguridad. Si activas la torreta como aliada, ella se ocupará de los guardias. Si no, limítate a desactivarla, baja por la rejilla, avanza hasta el despacho y ocúpate personalmente. Cruza la sala de reuniones y cuélate en la oficina atrincherada del jefe de seguridad. Habla con él y dile que debe ser el que interesa al cosechador. No le mates y sal al pasillo para seguir avanzando. Acaba con cualquier oposición que encuentres, desactiva los rayos de seguridad y registra la oficina entera antes de salir por la puerta marcada como "Laboratory Suit".

12 En el laboratorio, piratea el ordenador y acaba con los bots. Regístralo todo y baja a hablar con la doctora Nassif. Tras la conversación, mátala si quieres, aunque debes tener en cuenta que esta decisión es de ésas que afectan seriamente al desarrollo del juego. Nosotros no lo hicimos, seguimos hablando con ella. Abandona el lugar y regresa a la arcología. Baja por las rampas hasta la zona de Pequod's y habla con NG Resonance del presidente y, después, acerca de su manager.

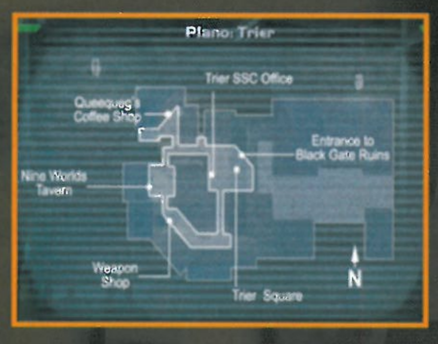


13 En Pequod's, habla con Sid Black y el gerente. Al oeste hay una rampa que conduce a la zona de mantenimiento del nivel 107. Baja y avanza hasta la caja de fusibles. Coge los créditos y lee el cubo de datos. Desactiva los fusibles y métete por el hueco en el que había descargas. Regístralo todo y regresa al pasillo. Ve hasta el fondo en dirección este, habla con los guardias y abre la puerta con el código. Habla con el



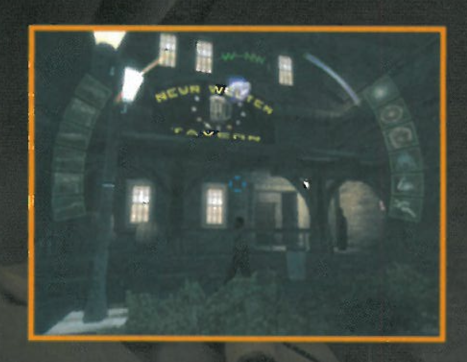
técnico y piratea el ordenador de seguridad para activar la distribución de los contra-nanitas. Vuelve al pasillo y baja por él hasta el ascensor que te llevará al barrio sur de la medina.

14 Ve inmediatamente al barrio norte de la medina para hablar con Leo y dile que el asalto comenzará en cualquier momento. Habla con los omar y Nassif. Ve a la mezquita, baja al sótano y habla con la madre de la niña, la señora Ameer, para decirle que la cría está admitida en Tarsus. Abandona el lugar y reúnete de nuevo con Leo. Ve al sur de la medina y al helipuerto para marcharte con Ava a Trier, en Alemania.



TRIER

1 Habla con el ciudadano y lee el cubo de datos que hay sobre el banco. Habla con los guardias del acceso a la Puerta Negra y entra en la comisaría de la SSC. Lee el cubo de datos del mostrador y habla con Vera Maxwell. En su despacho hay cosas útiles que puedes coger. Sube por las escaleras y entra en la zona de celdas para hablar con el técnico prisionero. Sal y habla con los guardias que custodian la sala de interrogatorios. Entra en la sala de observación y escucha la conversación. Cuando terminen, reúnete con Dumier en la sala de visitas. Sal de la comisaría.



2 Sal de la plaza por la esquina noroeste y, en la intersección, gira a la derecha para escuchar la conversación de los técnicos. Entra en la cafetería Queequeg's, escucha la conversación de los clientes y habla con el gerente. Tras la barra, en el estante superior y detrás de una de las bolsas, hay un código de acceso. Hazte con él y habla con NG (dile "en cierta forma") y Kurczec. Entra en la oficina y regístrala. Sal de la cafetería.

3 Ve en dirección sur y gira a la derecha en la intersección para subir al helipuerto por la escalera de mano. Baja y avanza dejando atrás la taberna de los Nueve Mundos. Si quieres, puedes asaltar la tienda de armas sin que te vean. Sigue avanzando hasta que te encuentres con dos técnicos discutiendo con un miembro de la orden. Habla con uno de los técnicos antes de que empiecen a matarse y resuelve la situación como quieras (nosotros optamos por pagar).



4 Retrocede hasta la taberna y escucha la conversación de los dos buscadores que hay en la puerta. Habla con ellos y entra en la taberna. Permite que desactiven las armas, ponte al día con las noticias y sube por las escaleras para hablar con el comerciante omar. Ahora baja al sótano y entra por la primera puerta para hablar con Ava (dile que volverás cuando necesites un piloto), registra la sala y habla con Tracer Tong. Registra el resto de la planta, habla con todo el mundo y escucha todas las conversaciones que puedas antes de salir a la calle.

5 Ve a la comisaría y entra en la sala de pruebas (EVIDENCE). Piratea el ordenador, funde el cristal o usa multiherramientas para entrar. Haz acopio de lo que quieras y no olvides leer el cubo de datos. Sal de ahí y sube a hablar con Dumier. Abandona la comisaría y ve a Queequeg's a cobrar tu recompensa. Dile lo que quieras. Ahora tienes que ir a Puerta Negra, cosa que puedes hacer desde la plaza o a través de las alcantarillas (el acceso está cerca de Queequeg's, en el callejón del cajero). El camino de las alcantarillas es más duro y te meterás en el mismo problema que por la puerta.

6 Habla con el guardia y usa el código en la puerta de la plaza. Baja y ocúpate del bot y los guardias. Al fondo de todo hay un contenedor de basura y, a su izquierda, una puerta. Entra, hazte invisible a la cámara y



sube por la escalera de mano. Mata a los guardias y quita las cajas del rincón. Entra en el pasadizo y coge el ascensor hacia el laboratorio de la Puerta Negra.

LABORATORIO DE LA PUERTA NEGRA

1 Elimina al guardia con el rifle de francotirador, funde el cristal que tienes frente al ascensor y piratea el ordenador. Registra la habitación y cuélate por el conducto de ventilación. Registra la sala y sube por la escalera. Acaba con los tres guardias que patrullan el pasillo. Ve a la oficina de Tong y regístrala a fondo.

2 Sal al pasillo y ve al control de la puerta ("GATE CONTROL") subiendo por las escaleras. Acaba con el guardia y piratea el ordenador. Baja al pasillo otra vez y recórrelo hasta la otra punta, donde dice "CONTAINMENT". Desactiva los rayos y avanza para abrir la puerta. Entra y muévete hasta que se inicie la conversación.

3 Habla con el soldado, entra en la celda y habla con las dos mujeres hasta quedarte sin temas de conversación. En la sala contigua hay alguien con quien debes hablar. Regresa a las calles de Trier y ve a la comisaría. Entra y sube a la sala de visitas para coger el mapa. Ve a la taberna y habla con Tong. Usa el holocom para hablar con Ava y dile que te lleve a Rauchstadt. Sal de la taberna y sube al helipuerto por la escalera de mano (saliendo a la izquierda, por el callejón).



COMPLEJO TEMPLARIO

1 Habla con Wendy y avanza hacia el norte. Habla con Billy y págale. Salta sobre el contenedor y por encima de la barandilla. Hay una torreta lanzallamas a tu izquierda. Avanza subiendo por las cajas, acaba con

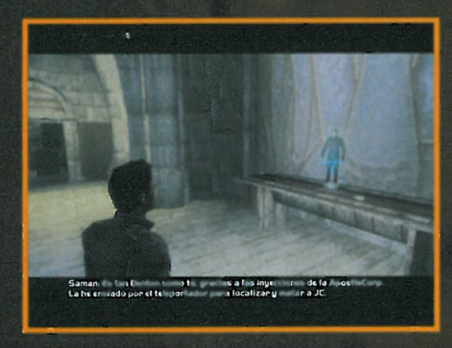


los enemigos, lee el cubo de datos y mata al guardia de abajo. Salta y métete en las alcantarillas.

2 Acaba con cualquier resistencia y avanza hasta que veas los rayos a tu derecha. Desactívalos y avanza en esa dirección. Acaba con todos los guardias y haz acopio de todo lo que necesites. En lugar de usar el ascensor, sal de las alcantarillas por donde has entrado y entra por la puerta que hay al noroeste.

IGLESIA DE LOS TEMPLARIOS

1 Acaba con el bot y el guardia y salta al interior por la vidriera rota. Sube por las escaleras hasta arriba del todo, abre la puerta, agáchate y entra. Desde aquí, acaba con la torreta y los guardias de abajo. Salta si puedes o baja por las escaleras y entra por la puerta. Acércate al altar para escuchar a Saman.

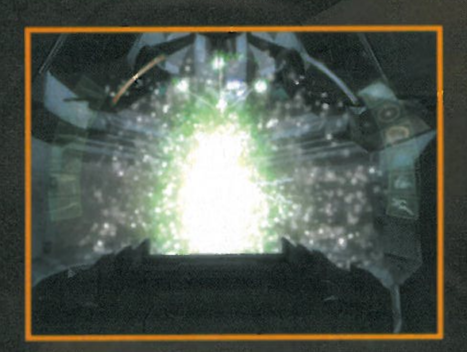


2 Lee el cubo de datos y abre la puerta que hay en el muro norte. Registra la habitación y piratea el ordenador para descargar el módulo. Sal y retrocede sobre tus pasos hasta donde te encontraste con Wendy al llegar. Habla con Klara y coge el helicóptero.

TRIER

1 Habla con Chen y dile lo que quieras. Ve a la taberna a hablar con Tong y dirígete al laboratorio de la Puerta Negra. Puede que encuentres resistencia por el camino. Una vez allí, ve al control de la Puerta. Antes de entrar en él, sube por la escalera de mantenimiento, desactiva la caja de fusibles y ve al fondo para activar el otro generador.

2 Tras los barriles tóxicos de esta sala (junto a la entrada) hay un cubo de datos que debes leer. Retrocede, baja y entra en la sala de control. Piratea el ordenador para activar el teletransportador. Baja y métete en el haz de energía.



LA ANTÁRTIDA

1 Avanza y habla con el líder gris. Antes de ir a ninguna parte, registra la habitación y lee el cubo de datos de la estantería. Avanza por el túnel hasta llegar a una zona abierta. Acaba con el bot y los guardias. Rescata al gris y sube al tejado de la caseta, abre la rejilla y baja al interior.



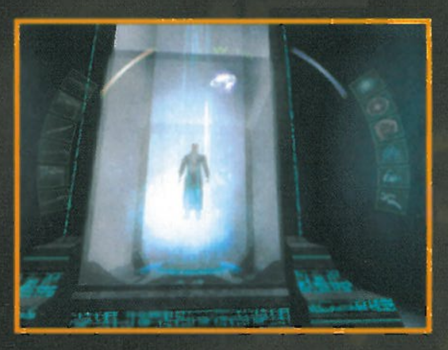
2 Acércate a la mesa para activar la conversación con Billie. Registra la habitación sin hacer ruido. Abre la puerta y avanza poco a poco hasta activar la conversación de los templarios. Retrocede y escucha hasta que se vayan. Desactiva la cámara y piratea el ordenador. Lee el cubo de datos y recoge lo que necesites. Sal y coge el túnel que hay al noreste. Hay una torreta. Avanza hasta la salida y párate.



3 Los templarios que vas a encontrar llevan la famosa armadura que sólo tiene un punto débil triangular en la espalda. Además, les encanta explotar cuando mueren, así que no te acerques. Usa el Mag Rail con mejoras de incremento de disparos y de daños y dispara sólo cuando estén totalmente quietos. Si puedes hacerte invisible a ellos, hazlo. Acaba con todos (además de con la torreta) y baja para acceder al santuario.

EL SANTUARIO

1 Echa un vistazo al holocom que hay al sureste para hablar con Ava. Muévete en dirección sur para localizar un cubo de datos y una escalera. Baja por ella, mata a los greasels y coge lo que necesites. Sube de nuevo y activa el módulo de procesamiento de Helios. Habla con el gris, coge la espada de diente de dragón que hay sobre la estantería y sube por las escaleras.



2 Avanza y usa el módulo (si quieres, hay enemigos y objetos bajando por una escalera de mano, como antes). Aparecerás en una nueva habitación. Abre la puerta que hay junto a la bandera, avanza y usa el módulo.

3 Otro lugar diferente. Lee el libro que hay sobre la mesa. Avanza y activa el módulo. Prepara el Mag Rail para acabar con una torreta que hay más adelante, en el nivel inferior. Cuando aparezca Billie, acaba con ella. Avanza (puedes evitar las torretas) y activa el módulo. Acércate a JC. Interrógale cuanto quieras. Abandona el lugar usando el módulo de la cámara que hay al norte.



4 Acaba con los templarios y ve al puesto número 4. También puedes hacerte invisible a ellos, como prefieras. Deberías tener biomodificaciones suficientes en el inventario como para cambiar la que tengas por una más útil que te ayude en esta batalla y las que están por venir. En cualquier caso, el Mag Rail es muy útil contra ellos. En el puesto número cuatro, acércate al holocom. Abandona la zona por el túnel que hay al oeste. A partir de ahora, ahorra munición. Usa la espada o porras.

5 Elimina toda resistencia y dirígete hacia el generador. Cuando llegues a dos puertas marcadas con "A" y "B", entra por la "A". Registra el piso inferior sin usar multiherramientas para abrir puertas y luego sube arriba. Mata a los greasels y, usando las dos rejillas de ventilación, accede a las habitaciones cerradas de abajo para hacer acopio de munición y objetos varios. Después, ve al edificio "B", desactiva los rayos y la torreta y entra por la primera



puerta. Elimina al guardia y al greasel, regístralo todo, baja por las escaleras y ve al interior de Versalife.

6 Baja y mata a los greasels. Entra en la sala de la pared este, regístrala y piratea el ordenador. Sal y ve a la puerta del muro norte. Puedes fundir el cristal, entrar y matar al monstruo o, si has activado la torreta como aliada, dejar que la situación se resuelva sola. Entra y lee el cubo que hay junto a la celda. Avanza hasta encontrar al templario simpático. Déjale encerrado y avanza. Acaba con la torreta y el karkian y entra en la sala del generador. Elimina a los greasels y activa el generador. Retrocede hasta el exterior y activa el sistema de radioayuda. Ve al helipuerto para volar a El Cairo.

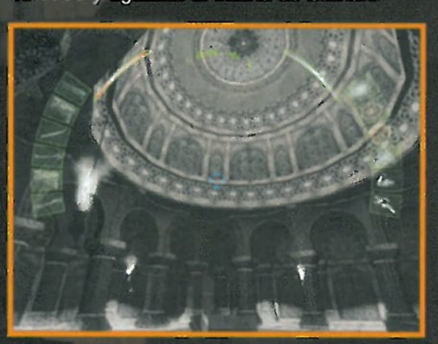
EL CAIRO

1 Baja a la cafetería y habla con el soldado que está en la parte norte. Para evitar problemas, de momento (tendrás oportunidad de decidir más adelante) dile que estarás preparado. Ve al barrio norte de la medina. Ve a la entrada de la mezquita para hablar con Leo. Dale el dinero y ve al norte, hacia el holocom de Su Santidad, y habla con Chen.

2 Dirígete a los apartamentos Medina para hablar con Nassif. Sube un piso más y abre la puerta. Escucha la conversación y mata al templario y a Silas. Baja a hablar con Nassif otra vez. Ve a la mezquita y entra en ella. Avanza hasta recibir la misión de liberarla. Elimina a todos los guardias de esta planta y baja.

3 Repite la operación con los guardias de la planta y ve al patio de la mezquita (en la planta de arriba), donde podrás ocuparte del bot con el Mag Rail. En la planta de abajo, busca a Jennifer McAllister y habla con ella. Haz lo mismo con el jefe médico y la señora Ameer. Sube de nuevo al patio, crúzalo y ve al ascensor que te llevará a la arcología. Ocúpate de los enemigos y sistemas de seguridad que encuentres a tu paso. Debes limpiar de enemigos los vestíbulos y zonas de libre acceso (eso significa que no debes entrar aún en ninguna parte) de los niveles 107 y 108, empezando por el de arriba.

4 Habla con NG en el nivel 107. Baja por la rampa a la zona de mantenimiento, gira a la derecha y ve al fondo. Mata al guardia, entra y elimina a los otros dos para liberar a Klara. Habla con ella. Luego vuelve al nivel 108 y coge el ascensor a la terminal aérea. De momento no dispares a nadie. Sigue al soldado y aguanta la charla de Saman.



5 Baja al hangar 23 y habla con los tres soldados que hay dentro. Habla con la doctora Nassif y después con el jefe de la SSC. Abre la puerta que hay tras él y baja. Habla con la NG de carne y hueso. Muy importante: graba la partida en este momento. Dependiendo de lo que hagas a continuación, tendrás unos u otros aliados en lo que queda de juego.

6 Hecho esto, ve al hangar 24 y entra. Dile al científico que se vaya al infierno (puedes explorar otras opciones y el juego cambiará radicalmente desde este punto). Nuestra opción es la difícil. Acaba con todo el mundo, incluido el guardia y la torreta de arriba, coloca unas minas en el pasillo de entrada para evitar visitas inesperadas y acabar con el soldado illuminati (no le dejes morir cerca de Paul). Revive a Paul pirateando el ordenador de seguridad. Regresa al hangar 23 y gira a la izquierda justo antes de llegar a él. Desactiva los haces, sube por la escalera y activa el sistema de radioayuda. Nos vamos de viaje... por última vez.



LIBERTY ISLAND

1 Los grises y los robots son tus amigos, excepto un bot que encontrarás pronto. No les ataques a menos que ellos lo hagan primero. El resto del mundo te quiere muerto. Avanza hacia el este y ve al lado este de la isla. Gira por la primera abertura a la izquierda y avanza hasta el fondo.

2 Habla con Tong (en el interior de la construcción). Repara los bots y vuelve con él. Dile lo que creas más conveniente excepto que tienes tus propios planes. Nosotros elegimos consolidar la defensa de JC. Retrocede y explora esta zona de la isla eliminando toda resistencia excepto a Saman.

3 Vuelve al lado oeste por la puerta que usaste para venir. Entra en la estatua y habla con Alex y JC. Sal y explora esta parte de la isla. Al llegar a la intersección, ve al sur y entra en el campamento de los illuminati para hacer una visita de cortesía. Ve al helipuerto y habla con Leo (está en la construcción pequeña). Dile que no haga nada por el momento. Baja a las ruinas de la UNATCO.

4 Baja al nivel 2 y habla con el líder de los vagabundos. Baja el siguiente tramo de escaleras y localiza la unidad holocom con teclado. Graba ahora la partida. Abajo está el centro de control de Aquinas.

5 Cuando activas el centro del control de Aquinas, puedes enviar los datos a tres personas diferentes. Como en otros momentos previos, tu decisión en este punto volverá a marcar el desenlace del juego. Cada una de las tres opciones te llevará a un final diferente. Nosotros optamos por enviar los datos a Denton. Si lo haces así, sal de allí y vuelve con Denton. Súbete a la máquina de transmisión de Helios y úsala. Ya has acabado con una de las soluciones posibles. Si quieres sacar más jugo a *Invisible War*, sólo tienes que optar por otras decisiones para descubrir sus múltiples finales.





COLIN MCRAE RALLY 04

Que si asfalto, que si gravilla, que si un país, que si otro... **Cada vez que empiezas a acostumbrarte a** las diabólicas exigencias de **un tipo de terreno, te encuentras con otro** nuevo. Y claro, así nunca acabas de acertar. **¿Te echamos una mano?**

Aquí tienes algunos consejos útiles para las etapas de cada país. Por defecto, te aconsejamos sobre cómo afrontar cada campeonato com un coche de tracción total, un nivel de dificultad normal y un sistema de control analógico (preferiblemente un volante).

ESTADOS UNIDOS

Comprobarás que los coches controlados por la CPU empiezan con una conducción agresiva y marcando muy buenos tiempos, pero pronto se calmarán un poco. Intenta mantener los nervios en las dos primeras etapas y no te preocupes si en todos los parciales tu marca es roja, porque recuperarás el tiempo perdido más adelante. A partir de la tercera etapa, lúcete en las horquillas y apura al máximo en las zonas de asfalto y gravilla. En estos terrenos, y en las secuencias de muchas curvas cerradas, los coches de la CPU no conducen ni la mitad de bien que tú. Hasta entonces, preocúpate de mantener intacta la mecánica de tu bólido.

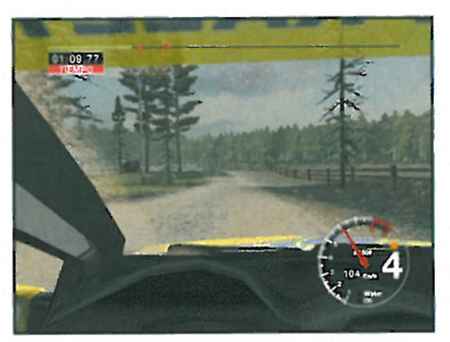
En cuanto a los tipos de terreno, ya sabes más o menos cómo van las cosas. Cuando en las primeras pruebas pises sobre tierra o barro, frena suavemente y de forma continuada antes de entrar en las curvas; después, córtalas con cuidado, sin movimientos bruscos, para salir acelerando a partir de la mitad.



Sobre gravilla, ten en cuenta que la respuesta de la dirección se ralentiza, de modo que deberás empezar a girar un poco antes de cuando quieras hacerlo para que las ruedas directrices actúen en el momento idóneo. Y por supuesto, sobre asfalto, conduce de un modo más agresivo: volantazos y frenadas bruscas en el último momento para ganar unas décimas con cada curva. Aminora soltando el acelerador sobre asfalto, sin apenas frenar, porque el freno motor te será más útil que el de servicio para giros superiores a los de nivel 2 y las horquillas.

FINLANDIA

Si al finalizar el campeonato anterior consigues el nuevo kit de suspensión, genial. Si no, ten especial cuidado con los saltos en este campeonato. Todas las etapas castigarán los muelles de tu coche sin compasión. El mejor modo de alargar la vida de las sus-



pensiones es soltar el acelerador justo antes de cada salto. De este modo, el coche apoyará todo su peso en las ruedas delanteras y saltará mucha menos distancia y altura, haciendo sufrir menos la amortiguación.

Los árboles que rodean la pista pueden descuajeringarte el coche si no andas con cuidado. Por suerte, tus adversarios también les tienen bastante miedo, así que aunque vayas paseando a Miss Daisy es muy probable que marques el mejor tiempo en todas las etapas. Paciencia, giros suaves, frenadas bruscas cuando las necesites y, ante la duda o falta de visibilidad, suelta el acelerador.

Por último, recuerda que cuando tu copiloto te aconseje "no cortar" una curva, lo dice por algo. Normalmente, se refiere a que el interior de la curva tiene una zanja o un pedrusco que sale del suelo un poco y que apenas resulta visible. Si intentas cortar la curva, lo más probable es que vuelques o pierdas buena parte de la carrocería.

AUSTRALIA

Los polvorientos caminos australianos tienen una peculiaridad, y es que la tierra que predomina en la mayor parte del terreno hace que las ruedas se claven ligeramente en el piso. Esto hace que el coche tarde algo más en virar cuando mueves el volante, como sucede con la gravilla, pero facilita la salida de las curvas, ya que los neumáticos se mantienen de algún modo "encarrilados" en su sitio. Por ello no debería costarte mucho ladear un poco el coche antes de cada curva y después mantenerlo resbalando a lo largo de la curva con el uso adecuado del acelerador para salir de cada curva acelerando en línea recta desde la mitad hacia la salida.

Tampoco te preocupes por las zanjas en las curvas. A diferencia de Finlandia, en Australia el clima es muy seco: nada de zanjas. Podrás cortar todas las curvas que te dé la gana mientras tengas cuidado con los árboles.

Sí pueden suponerte un problema las irregularidades del terreno, repleto de baches. Una amortiguación dura te permitirá ir más rápido, pero perderás algo de adherencia en las curvas, mientras que una amortiguación blanda te conferirá un mayor control, aunque a costa de una pérdida considerable de



velocidad. Claro que nosotros no podemos decidir por ti cuáles son tus preferencias.



ESPAÑA

Este juego es tan bueno que incluso reconocerás las carreteras españolas nada más verlas. Todo curvas injustificadas, estrechísimas, llenas de imperfecciones en algunos tramos, de superficie perfecta en otros... En fin, como en la vida real.

Lo que puedes hacer para ganar en maniobrabilidad es bajar la altura del coche al mínimo y pasar la frenada un poco a las ruedas traseras, pero con esto perderás capacidad de frenada cuando necesites perder velocidad de repente, lo que hará que te salgas de la pista más de una vez. Así pues, si bien esa configuración te asegurará la victoria en las dos primeras etapas, más vale que después recurras a la configuración por defecto del coche para evitar problemas.

Y ya sabes cómo funciona el asfalto: adherencia total, pero pérdida total del control en cuanto pisas fuera con una rueda. Lo único que debe importarte (más que la velocidad e incluso que la trazada) es mantenerte dentro del circuito. Quizás al principio ese cuidado excesivo te haga perder algunos segundos, pero a la larga te hará ganar el rally. En cualquier caso, evita en lo posible los derrapes, porque la gran adherencia del terreno es ideal para tomar curvas a gran velocidad, pero se convierte en tu peor enemiga cuando sobreviras y necesitas corregir. Más vale ir un poco más despacio que perder un segundo entero cada vez que derrapas en exceso.

SUECIA

En contra de lo que pudiera parecer, esto del hielo y la nieve se nos da mejor a los humanos que a la CPU, al menos en el nivel de dificultad normal. Te recomendamos que conduzcas con tranquilidad, estirando el trazado en todas las curvas lo máximo posible y yendo sobrado de maniobrabilidad al entrar en las curvas, aunque eso implique ir más despacio de lo que parezca necesario. Los neumáticos que llevarás por defecto son ideales, como el resto de la configuración del vehículo, así que limítate a pilotar sin demasiada agresividad.

Presta especial atención al copiloto, porque sus indicaciones son aquí más útiles que nunca, dada la falta de visibilidad (porque todo es blanco en unos casos o porque los abetos te impiden ver la pista en otros). Si lo necesitas, podrás apoyar levemente la parte trasera del coche en los bordes de la pista cuando sobrevires un poco, lo que te permitirá corregir la dirección con facilidad sin perder apenas velocidad.



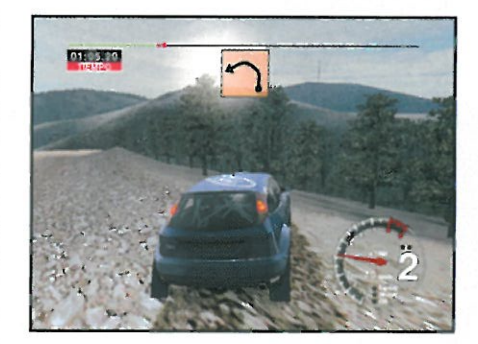


GRECIA

El rally más duro de todo el juego. Tu pobre coche acabará destrozado después de cada etapa, por lo que te recomendamos que cuides de él aunque ello implique perder tiempo. En caso contrario, después de la primera etapa estará tan desvencijado que apenas conseguirás llegar a la meta en la segunda. Al menos intenta conservar alguna pieza intacta hasta que llegues a la zona de servicios...

La suspensión extra y los neumáticos especiales para gravilla te irían de perlas aquí si los has conseguido en las etapas especiales para obtener piezas, pero en caso contrario, mide bien las frenadas y entra en las curvas con cautela, ya que en casi todas hay baches difíciles de ver que harán trizas tu dirección. De hecho, si juegas con un volante dotado de force feedback, te aconsejamos encarecidamente que desactives esta función hasta que hayas terminado el rally de Grecia, o te volverás loco.

En todo caso, los coches controlados por la CPU no tendrán tanto cuidado como tú con sus carrocerías, lo que

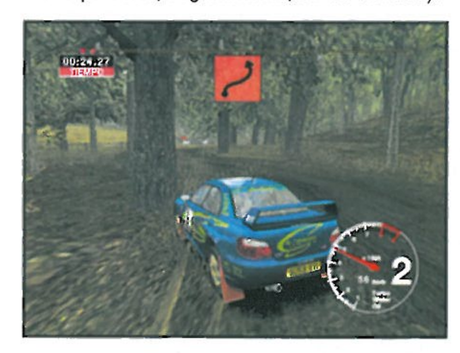


probablemente se traducirá en una humilde segunda o tercera posición en la clasificación final del rally. Pero mejor eso que quedarte sin coche después de un par de etapas.

GRAN BRETAÑA

Como es lógico, el último rally del juego también es el más difícil. Tanto que incluso es posible llegar primero en la clasificación general y quedar segundo al terminar. ¡Intenta que no te pase a ti!

La combinación de barro y asfalto en el rally británico complica mucho las cosas a la hora de configurar la mecánica del coche, ya que una de las superficies es muy resbaladiza, mientras que la otra da una adherencia aún mayor que la del asfalto español. Lo ideal es que recurras a unas medidas intermedias en todos los aspectos, intentando suavizar un poco la marcha en los tramos de barro (de visibilidad casi nula, así que escucha al copiloto con atención) y apurando al máximo las posibilidades del vehículo en las áreas de carretera. No te preocupes si empiezas el rally perdiendo ante tus adversarios en los parciales, porque en las etapas siguientes lo recuperarás con relativa facilidad (para volver a perderlo, seguramente, en las últimas).



Ten especial cuidado cuando oigas a tu copiloto avisarte de una "puerta estrecha" o de "piedras fuera", porque en los dos casos tardarás demasiado en ver a qué se refiere. Si te dice algo parecido, suelta de inmediato el acelerador hasta ver por dónde es mejor continuar la trazada. Y si tienes tan mala suerte como para jugártelo todo en la pista Súper Especial del final, haznos caso: tú gana, pero no corras. Te aseguramos que es bastante fácil obtener la victoria en este circuito a pesar de lo lentísimas que son sus curvas. Tu adversario irá todavía más despacio. Pero claro, si apuras un poco y te la pegas, perderás tu oportunidad.

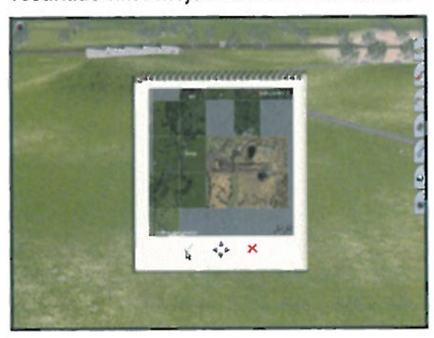
TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

Este simulador ferroviario **es muy rico** en opciones, sobre todo **gracias a su** práctica herramienta de **creación de escenarios. Estos consejos** básicos **pueden ser de ayuda para** aprender a manejarla y **crear** tus primeros escenarios **sin volverte loco** en el intento.

VE PASO A PASO

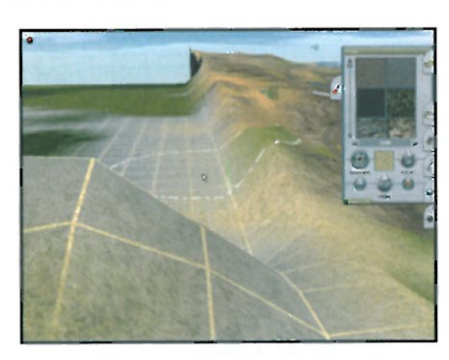
Sí, puede parecer un simple juego de construcción de maquetas, pero pronto descubres que hay algo más. La clave para dominarlo consiste en hacer un uso inteligente y práctico de las herramientas que el programa pone a tu disposición. Se trata de ir poco a poco al principio y fijarse en lo que funciona y por qué funciona.

Puedes empezar por unir un par de trazados predeterminados; diseñar tú uno desde cero sería demasiado ambicioso. Selecciona uno de los escenarios y ejecútalo, abre el menú del ingeniero y selecciona la opción "Unir rutas" para importar otro escenario. Elige la ubicación en la que lo vas a colocar con el navegador que aparecerá en pantalla. Intenta situarlo en una zona en que la conexión puede realizarse por dos sitios distintos. De este modo, el resultado final mejorará sustancialmente.



PRESTA ATENCIÓN A LOS DESNIVELES

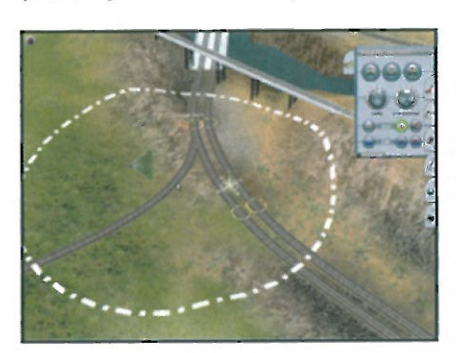
Uno de los principales problemas consiste en que no es nada sencillo conectar áreas del escenario que estén a alturas diferentes. Para resolver esto (y también el problema planteado por las áreas que están sin texturizar), puedes hacer uso de una útil herramienta llamada "crear meseta", que encontrarás en el menú de modificar terreno. Aplicar un radio amplio y una sensibilidad media es la mejor opción para que la zona resultante no sea más abrupta de la cuenta.



Baja la cámara a ras de suelo para poder ver de cerca los resultados y añade texturas a las zonas que carecen de ellas. Existe una herramienta que permite seleccionar en pantalla las texturas y que funciona de forma parecida al selector de colores de los programas de retoque fotográfico.

TRAZA QUE TE TRAZA

Una vez suavizado el escenario, llega el momento de empezar a tender raíles a diestro y siniestro. Selecciona las vías y decide los primeros trazados. Te encontrarás con un problema: las irregularidades del terreno hacen que las vías se pierdan de vista en determinadas áreas, pero ya corregirás eso más adelante con las oportunas modificaciones. Eso sí, los puentes y túneles deben ser construidos en los puntos que hagan falta antes de llevar allí las vías. Puede resultar útil recurrir a la vista cercana para ir sorteando los desniveles y seguir el trazado de las vías más de cerca, aunque se pierda algo de visión de conjunto.





NIVELA Y VENCERÁS

Ahora sí que llega el momento de modificar el terreno en puntos concretos para que todo el trazado esté a una altura similar y los raíles queden bien asentados. Para ello, selecciona la herramienta "obtener altura" del menú de modificaciones del terreno. Una vez obtenida esa altura, ve a la opción "ajustar altura" y sigue el recorrido férreo aplicando el mismo valor a todo el trazado. Para evitar pendientes bruscas o que las vías queden semienterradas en área altas, puedes recurrir de nuevo a la herramienta "crear meseta". Los túneles y los puentes adaptan alturas de forma automática, por lo que un túnel largo puede ser una buena forma de asegurarte de que no habrá variaciones ni pendientes demasiado fuertes en ese tramo. Como se trata de modificaciones de una cierta complejidad, no estaría de más que fueses probando el trazado para corregir posibles errores sobre la marcha.

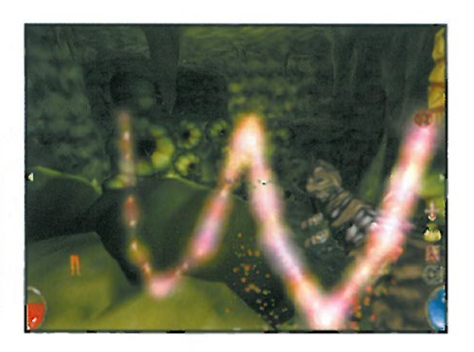
NO AHORRES EN DETALLES

Vale, ya tienes una red de vías férreas equilibrada y coherente. Ahora, llega el momento de situar en ella todos los objetos y edificios que consideres necesarios y aplicar texturas que uniformicen los dos escenarios base que has fusionado al principio. Esto ya no es demasiado difícil y deja un amplio margen para tu sentido de la estética y tus gustos. No te olvides de añadir trenes y alguna que otra factoría; todo eso ayudará a que el escenario resulte más atractivo si lo juegas en el modo maquinista. De la señalización básica se encarga el juego, pero no está de más añadir alguna que otra señal para hacer más realista el trazado. Fíjate en los tramos en los que el juego te indica variaciones de velocidad para colocar las oportunas señales más adelante.





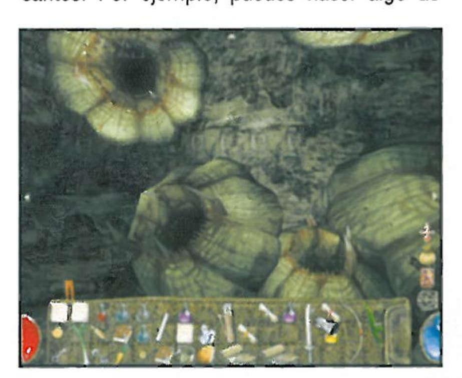
ARX FATALIS



Se ha hecho de rogar, pero por fin **ha llegado** a nuestro país el juego de rol con el planteamiento más clásico de los últimos tiempos. **No es** un título **excesivamente difícil, pero** sí **puede atragantársele a neófitos** en el rol al viejo estilo.

HÁZTELO TU MISMO

El grado de interacción con los objetos de tu inventario es enorme. Combinar unos con otros puede dar resultados más que interesantes. Por ejemplo, puedes hacer algo de



alquimia combinando reactivos para crear diferentes pociones. También puedes crearte tu propia comida: combinando las diferentes materias primas, cocinas y elaboras viandas más nutritivas. Incluso, echándole algo de imaginación, puedes crear cañas de pescar, poleas o anillos mágicos a partir de la combinación de los diferentes objetos.

LIBERTAD DE ACCIÓN

Arx Fatalis es un juego que permite muchas libertades al jugador. Su concepto de juego abierto no sólo afecta al devenir de la historia, sino que te otorga la capacidad de enfrentarte a las situaciones de varias formas posibles. Sé creativo, no siempre la solución en apariencia más lógica



es la que mejor funciona. Ten en cuenta que existe más de una manera adecuada de afrontar un mismo problema.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Puedes pasar olímpicamente de complicarte la vida en este aspecto. El juego podrá crearte por defecto un personaje bien equilibrado en todas las habilidades. Si quieres comenzar con cierta ventaja, orienta tu personaje hacia la fuerza bruta: un guerrero nato es ideal para el primer tercio del juego. Apuntala desde el comienzo la fuerza y la destreza y comienza a desarrollar tus habilidades mágicas cuando tu nivel sea superior a 4-5.



LADRÓN DE GUANTE BLANCO

Un buen especialista es el ladrón, ya que ofrece una forma diferente de acercarse al juego. Resuelve un buen número de situaciones con su habilidad de pasar inadvertido y consigue multitud de objetos interesantes con su pericia en el hurto. En esta última suerte, el ladrón dependerá únicamente de su habilidad. De triunfar, puedes sustraer un objeto al azar de tu víctima o incluso escamotearle todo su inventario. Este tipo de personaje es el único que te asegura conocer todos los secretos del juego. Potencia al máximo tu habilidad de abrir cerraduras y tendrás barra libre a lo largo de todo el juego.

MISIONES ALTERNATIVAS

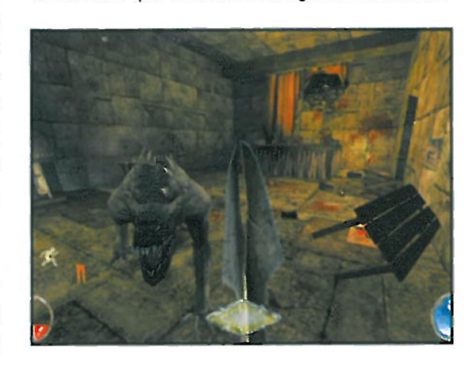
Durante la aventura, se te ofrece la posibilidad de enfrentarte a multitud de misiones secundarias innecesarias para resolver la trama principal. El juego está lleno de secretos más o menos ocultos. Por ejemplo, prueba a beber mucho vino; el resultado es realmente divertido. También puedes probar a dibujar las runas UU o W para entrar en modo Ultima Underworld (todo un homenaje al clásico). Prueba a pintar diferentes runas con combinaciones de letras; existen multitud de efectos asombrosos. Si quieres hacer algo realmente llamativo, asalta el banco de la ciudad de Arx para llevarte todo su oro y 5.000 puntos de experiencia de recompensa.

CUIDA TU INVENTARIO

La vida útil de tus objetos es limitada. Sobre todo, en lo referente a armas y armaduras. Una habilidad muy socorrida es Reparar Objetos. Aunque a primera vista no parece demasiado útil, con esta habilidad puedes dar un uso mucho más prolongado a los objetos poderosos que encuentres. Debes tener en cuenta que los objetos tienen una menor durabilidad una vez reparados. Para saber cuándo tienes que hacer uso de esta opción, consulta el estado de los objetos. Los objetos en verde estarán en óptimas condiciones. Según tienda este color al rojo, su estado irá empeorando.

LA LUCHA

Los combates en *Arx Fatalis* son en tiempo real. Esto implica que no sólo se dirimen por la pericia de tu alter ego en el juego, sino que tu propia habilidad también será puesta a prueba. Utiliza los recodos del terreno para cubrir tu ataque, vigila tu espalda constantemente y evita ser flanqueado. Busca lugares adecuados para situarte con tu arco. Si estás en desventaja numérica, busca un paso estrecho para minimizar esta desventaja. Huye cuando creas que sea necesario o cuando quieras "cargar" al máximo tu ataque. Fíjate en la carencia de ataque de tu enemigo. Ten en cuenta que existen enemigos invencibles.



FAIR STRIKE

Lo avisamos en su momento: según como se juegue, *Fair Strike* **no es tan sencillo** como parece. **En** modo **simulador, tendrás problemas** hasta para despegar, **y** tanto en éste como en el arcade, **combatir tiene su miga**. Mejor sigue leyendo si quieres alzar el vuelo en condiciones.

El juego plantea dificultades en cualquiera de los dos modos disponibles. Si has escogido el de simulación, puede que te cueste hacerte con el control del aparato. Si has escogido el modo arcade, pilotar no es problema, pero el combate entre helicópteros puede que se te haga un tanto arduo. Por eso te recomendamos que prestes atención a una serie de puntos clave. Tómate estos consejos como una guía general que te permitirá salir de la frustración de no conseguir superar ninguna misión. Si te saben a poco, es que te estás tomando el juego como un arcade con la dificultad baja. Que lo sepas, con una dificultad elevada y unas tácticas adecuadas, la adrenalina se dispara.

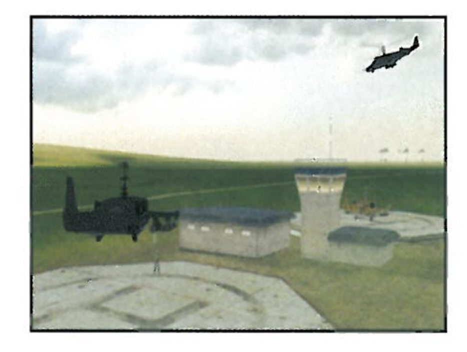


LOS CONTROLES

Vueles como vueles, es recomendable que introduzcas cambios en la configuración de los controles que viene por defecto hasta que te sientas cómodo. Es cuestión de dedicarle algo de tiempo y probar varias combinaciones hasta que des con la ideal.

EL DESPEGUE

En modo simulador, hasta el más experimentado piloto puede llevarse una desagradable sorpresa. Para empezar, una vez puesto en marcha el motor, debes subir las revoluciones del rotor a un nivel de entre el 60 y el 100%, pero con el mando del cíclico al mínimo. Para elevarte, basta con subir el mando del cíclico poco a poco y estar atento a las fuerzas laterales en el momento del despegue. Todo esto, asumiendo que tengas un joystick de tres ejes. Si no es el caso, mejor vuela en el modo arcade, mucho más adaptado al control con teclas.



LOS OBJETIVOS

Quien se tome este juego como un arcade de tiroteos indiscriminados va a llevarse una decepción. Insistimos: los objetivos de la misión están para algo. Así que léetelos y cúmplelos sin rechistar, que por algo están perfectamente traducidos. Es conveniente mirar el mapa antes de empezar y memorizar los movimientos que debes realizar en él. En algunas misiones, de poco sirven los puntos de paso que se te marcan en pantalla: debes saber dónde debes ir y qué tienes que hacer y si hay prisa o puedes tomártelo con calma.



ESCÓNDETE

Una buena táctica para los combates con helicópteros consiste en volar muy bajo y despacio, avanzando con seguridad y escondiéndote detrás de cada parapeto natural o artificial que encuentres. Desde ahí, puedes observar y decidir cuándo atacar, ya sea personalmente o dando órdenes a tus compañeros. Por supuesto, si la misión es contrarreloj, ¡no te duermas!

PASO A PASO

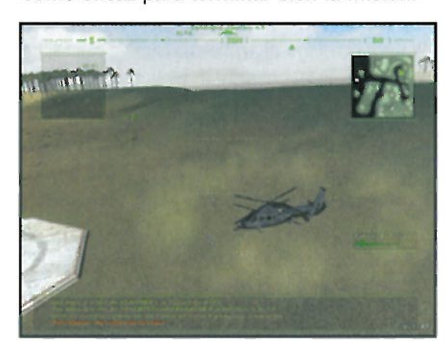
Cuando tengas carta blanca para arrasar una zona, habrá muchos enemigos en ella. Por ello, no debes lanzarte a pecho descubierto. Es mejor avanzar unos metros, destruir a quienes tengas a tu alcance y seguir avanzando luego unos metros más. Esta actitud es tu seguro de vida cuando se complican las cosas.

TUS COMPAÑEROS

En raras misiones vuelas solo. Como puedes darles órdenes a tus compañeros, lo ideal es pedirles que te esperen en un punto, rodear tú mismo al enemigo y luego dar la orden de atacar. Si mandas a los compañeros a que se jueguen el cuello ellos solos, no durarán mucho en un nivel de dificultad medio. Ah, y trata de no chocar con ellos, ¡no parecen ser muy capaces de esquivarte!

LA ESCOLTA

Hay veces en que tienes que proteger un helicóptero de asalto para que éste desembarque tropas o rescate rehenes. No debes perderlo de vista cuando esté en la "zona caliente". Lo mejor siempre es ordenar al transporte que espere lejos, limpiar tú la zona y luego mandarle venir. Tan sencillo como eficaz para terminar bien la misión.



¿ARMAS INTELIGENTES?

Cada arma tiene un objetivo ideal. Es mejor combinar varios tipos de armas, tanto guiadas como no guiadas, porque las vas a usar casi todas. Los misiles guiados son perfectos para destruir vehículos en movimiento o antiaéreos escondidos. A veces también necesitas misiles aire-aire, dado que la presencia aérea de los malos también se hace notar. Los cohetes no guiados son muy útiles para destruir instalaciones. Les sacarás el máximo rendimiento si disparas a depósitos de municiones o combustible. El cañón es válido para todo y, además, es móvil.



COUNTER STRIKE Condition Zero

Resulta que al final *Condition Zero* **viene a ser el *Counter Strike* de toda la vida**, sólo que jugado contra unos bots tremendamente listos. Así que **muchos de los consejos** que puedan servir en las partidas **de *Counter Strike* pueden aplicarse** también **aquí**.

DEDICACIÓN

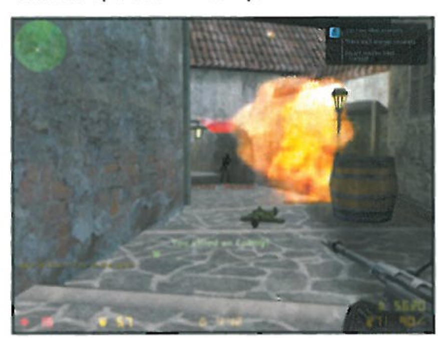
Debes tener muy claro que no existe una predisposición genética para destacar en este juego y que nadie nace sabiendo. Los reflejos y la capacidad de concentración tienen mucho que ver con tus posibilidades de éxito, pero lo que realmente marcará la diferencia será la cantidad de horas que le dediques. Incluso los mejores jugadores desaparecen rápidamente de las primeras posiciones de las clasificaciones mundiales cuando descuidan un poco sus entrenamientos.

VÍSTETE PARA MATAR

Pasaron los tiempos en los que disponías de cantidades de inicio muy bajas y tenías que ser muy cuidadoso a la hora de invertir tu dinero. Sea cual sea el nivel de dificultad, empezarás con 10.000 dólares, más que suficiente para elegir el arma que más te guste. Lo que no deberías dejarte en tu lista de la compra es la muy útil protección de kevlar. Jugando contra bots, las granadas cegadoras son una buena opción, bastante mejor que las de humo. Si tuviéramos que mojarnos y elegir sólo un arma, escogeríamos con el rifle Bullpup para los principiantes y un M4A1 para los jugadores avanzados. El primero tiene un práctico zoom y el segundo es más ligero y barato.

LOS BOTS

Cuando juegas contra oponentes humanos, el factor psicológico suele marcar diferencias. Sin ir más lejos, un equipo que se encuentre en una posición ventajosa puede caer con estrépito contra rivales inferiores si lleva unas cuantas rondas sin ganar y su moral está por los suelos. Los bots no sufren desplomes psicológicos, lo que les convierten en rivales de aúpa, sobre todo en niveles de dificultad avanzados. Aun así, puede cogérseles el truco esperando, por ejemplo, para ver por qué rutas alternativas optan y tratar de sorprenderlos en algún punto ventajoso. Tras unas cuantas partidas, damos por confirmada la teoría de que, donde hay un enemigo, otro anda cerca. Es decir, que si asomas la cabeza por un pasillo y acabas con un enemigo, ponte a cubierto porque no tardará en aparecer un compañero.



EL ARTE DE LA RECARGA

Dispara siempre el menor número de balas, concentrándote más en apuntar que en llenar el escenario de munición. No recargues nunca tu arma primaria si sabes que hay un enemigo cerca y nunca recargues cuando estés corriendo en dirección a las posiciones enemigas. En caso de llevar un rifle de francotirador, es bueno usar una Desert Eagle como arma secundaria. Tras realizar el disparo con el rifle, cambia rápido a la pistola y luego de nuevo al rifle, una vez ya esté recargado. Así tendrás un arma pesada entre manos cuando la necesites.

CÓDIGOS

Algunos de los trucos del viejo *Counter Strike* siguen siendo válidos. Hemos elegido aquellos que pueden serte útiles. Pulsa la tecla º (a la izquierda del **1**) una vez que estés dentro del juego. Luego ya puedes introducir los siguientes códigos.

sv_gravity X	Ajustar la gravedad (sustituir X por una cifra entre 999 y -999999)
sv_airaccelerate -9999	Acelerar el salto
God	Invencible (sólo en Deleted Scenes)
mp_buytime 5	Aumentar el tiempo de compra
Kill	Suicidarse

A LA CABEZA

Tienes que acostumbrarte a que tu punto de mira esté a la altura de la cabeza. Un disparo certero en el cogote te permitirá ahorrar munición y dar por zanjado un encuentro potencialmente peligroso para tu salud. El problema que esto plantea es el retroceso de muchas armas. Por ello, con algunas conviene apuntar a la altura del pecho y disparar ráfagas cortas: el retroceso hace que las balas suelan dirigirse a la zona del cuello y cabeza. Una de las formas más fáciles de comprobar el comportamiento de tu arma es situarte delante de una pared y disparar algunas ráfagas. Así, puedes ver adónde van las balas y el movimiento que debes hacer para corregir la trayectoria ascendente.

EL CAZADOR CAZADO

Uno de los mayores retos es enfrentarse a un buen francotirador. Para empezar, éstos suelen elegir zonas de difícil acceso y, a ser posible, con una pared que les cubra la espalda. Intenta no dejarte llevar por el instinto cuando veas uno. No saltes, porque tu trayectoria será muy predecible; no te agaches, porque tus movimientos serán lentos. Lo mires por donde lo mires, la mejor opción es huir y tratar de sorprenderle por los flancos. Para ello, corre. Si dispones de una granada cegadora, úsala. Y no se te ocurra dejarte llevar por la curiosidad poniéndote a cubierto y disparando de forma aleatoria: si lo haces, eres suyo.



Esa tecla especial que permite reducir un imponente castillo a escombros, otra que **convierte a un alfeñique en poderoso guerrero**, una línea de código que hace ricos a tus legionarios... **Magia** virtual y blanca. **Trucos, en definitiva.**

FAR CRY

Haz clic en el acceso directo al juego con el botón derecho del ratón y en la línea de destino añade un espacio en blanco y **–devmode** (Ejemplo: **C:\Archivos de programa\Ubi Soft\Far Cry\Bin32\FarCry.exe" –devmode**). Una vez en el juego, verás que todos los niveles están desbloqueados. Durante la partida, pulsa alguna de las siguientes teclas para activar los trucos. Un mensaje aparecerá para indicarte que el truco está activado. El modo invencible no funciona con algunos teclados.

0	Munición al máximo
Retroceso	Invulnerabilidad
F1	Vista en tercera persona
F2	Pasar al siguiente punto de guardado
F3	Aparecer en otro lado
F4	Atravesar paredes
F5	Velocidad del juego normal
F9	Guardar partida
F10	Cargar partida
F11	Ver el mapa del escenario
P	Obtener todas las armas

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Para activar los trucos, pulsa la tecla º (al lado del 1) para acceder a la consola y teclea **DebugMode 1** para poder introducir los trucos. Luego vuelve a activar la consola y pulsa el tabulador para ver los códigos. Puedes introducir cualquiera de los que aparece en la lista. El mensaje **Success** aparecerá para indicarte que el truco se ha activado correctamente. Si aparece el mensaje **Entered Target Mode**, deberás seleccionar el personaje al que quieres aplicar el truco. Estos trucos también son válidos para *Shadows of Undrentide*.

dm_givelevel <X>	Obtener el nivel de personaje X
dm_mylittlepony	Montar a caballo
dm_cowsfromhell	Vacas voladoras asesinas
GiveXP <X>	Obtener puntos de experiencia
GetLevel <X>	Subir X niveles
ModSaveFort	Modificar la fuerza del personaje
ModSaveReflex	Modificar los reflejos del personaje
SetAge <X>	Situar la edad del personaje en X
SetAttackBase <X>	Nivel de ataque básico
SetAppearance <race>	Cambiar la raza del personaje
SetSTR <X>	Resistencia a nivel X (sustituye X por la cantidad que quieras)
SetDEX <X>	Destreza a nivel X
SetINT <X>	Inteligencia a nivel X
SetWIS <X>	Magia a nivel X
SetCON <X>	Constitución a nivel X
SetCHA <X>	Carisma a nivel X
dm_givegold <X>	Obtener X de oro
dm_god	Invulnerabilidad
dm_heal	Restablecer puntos de combate

MÁS SANGRE Y MEJORES GOLPES
Edita el archivo **nwnplayer.ini** y modifica las siguientes líneas: **Memory Level=1** por **Memory Level=2** y **Memory Access=1** por **Memory Access=2**.

TELETRANSPORTE
Con los trucos activados, mueve el cursor al lugar donde quieres transportarte. Mantén pulsado el botón izquierdo del botón y pulsa la tecla de **Bloque Numérico**.

MATAR DE UN SOLO GOLPE
Con los trucos activados, coloca el puntero sobre lo que quieras destruir. Mantén pulsado el botón izquierdo del botón y pulsa la tecla Y.



CASTLE STRIKE

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para abrir la consola de trucos. Teclea en ella los siguientes códigos y pulsa de nuevo **Enter** para activarlos y cerrar la consola.

keepencoming	Invulnerabilidad
iamsolame	Ganar misión
dutyfree	Obtener 1.000 de oro
gabriel	Obtener 1.000 de hierro
ent	Obtener 1.000 de madera
therock	Obtener 1.000 de piedra
itsgoodtobetheking	Obtener 10.000 de todos los recursos
enlightenme	Revelar el mapa
myhomeismycastle	Aumentar el límite de viviendas

PAX ROMANA



Durante el juego, abre la ventana de chat con el botón que se encuentra a la izquierda de la interfaz superior y teclea los siguientes códigos.

wazaa	Obtener 99.999 de oro
drawFPS	Velocidad de fotogramas

LOS BOLSILLOS LLENOS DE ORO
Activa los trucos e introduce en la consolael siguiente truco: **dm_givegold**. El juego incrementará el oro disponible hasta 8 millones.



EL UNIVERSO SE CONTRAE

Adiós definitivo a Earth & Beyond

Earth & Beyond, el ambicioso proyecto multijugador de Westwood tiene los días contados. El próximo 22 de septiembre el juego desaparecerá de la Red, ya que Electronic Arts prefiere dedicar sus recursos a nuevos proyectos con mejores perspectivas comerciales. Los jugadores con cuentas en curso ya han recibido ofertas especiales para que se abonen a alguno de estos proyectos de nuevo cuño. El vacío de *Earth & Beyond* va a ser cubierto muy pronto por un título similar, *JumpGate*, creación de la compañía NetDevil. De momento, el juego es de descarga gratuita y se ofrece un periodo de prueba de diez días después del cual deben empezar a pagarse cuotas para seguir jugando. Además, los usuarios de *Earth & Beyond* que manden el CD original del juego de Westwood a NetDevil verán ampliado ese periodo gratuito a un mes.



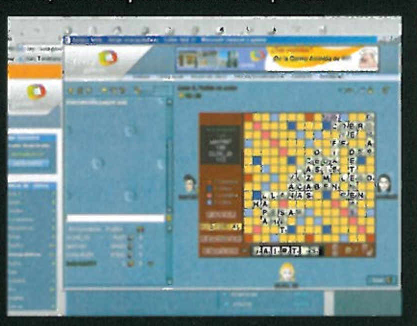
Earth & Beyond **ya tiene fecha de caducidad: el 22 de septiembre de este año.**



ASÍ DE SENCILLO

Terra apuesta por los juegos clásicos

El portal temático Terra Juegos ha estrenado una página en la que puede jugarse a 14 juegos de los de toda la vida: mus, damas, ajedrez, tute, sabelotodo, parchís, sumaletras, cruzapalabras, bola nueve, escoba, dominó, yatchi, pocha y póquer. En vista de la amplia aceptación que han tenido, los responsables del portal estudian incorporar juegos nuevos. Todos los disponibles en la página serán de acceso gratuito hasta el próximo 15 de abril, momento en el que los usuarios podrán seguir disfrutando del servicio si abonan un cuota mensual de 0,9 euros que se contrata vía SMS.



DE VANGUARDIA

Microsoft y Sigil colaboran en un juego masivo

Acaba de anunciarse *Vanguard: Saga of Heroes*, un juego que sus creadores definen como el primero de "rol on line masivo de tercera generación". Según Sigil Games, que trabaja en el proyecto en colaboración con Microsoft, las dos primeras fueron la de *Ultima Online*, *EverQuest* y *Asheron's Call* y la de *EverQuest 2*, *World of Warcraft* y *Star Wars Galaxies*.

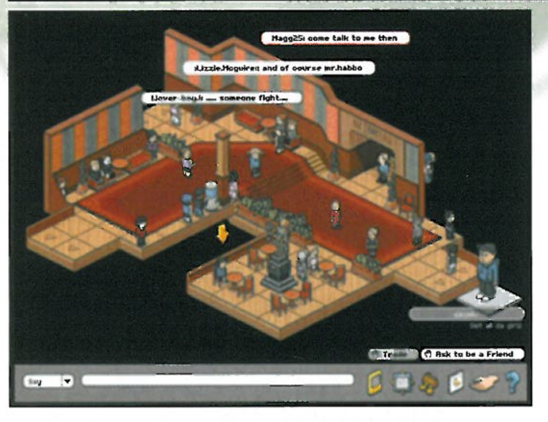
Poco más se sabe del proyecto. En su página oficial (www.vanguardsoh.com) encontrarás una simple declaración de intenciones. Lo que ha disparado las expectativas es que en él trabajan antiguos miembros de Verant que ya se encargaron en su día de *EverQuest* y de sus expansiones, entre ellos Brad McQuaid y Steve Clover. Así que sin duda merecen un generoso voto de confianza.



HUÉSPEDES CON Ñ

Gran éxito del hotel virtual de MSN





La versión española de *Habbo Hotel*, un juego multijugador creado por la red de servicios on line de Microsoft MSN y Sulake Labs O, ha alcanzado en muy poco tiempo los 500.000 huéspedes. Se trata de un simulador social con puntos de contacto con *The Sims Online* que lleva ya unos meses triunfando más allá de nuestras fronteras. En él, el jugador se ve alojado en un hotel virtual sin más tarea que relacionarse con el resto de huéspedes. Entre los servicios adicionales (de pago) está la posibilidad de adquirir salas personales para amueblarlas y recibir visitas.

Con el tiempo, podrás decorar el hotel... por un módico precio.

HÉROE EN PRÁCTICAS

City of Heroes ya está a prueba

City of Heroes, uno de los universos on line más esperados, acaba de entrar en fase de pruebas. Desde el 22 de marzo, un pequeño grupo de jugadores ha podido acceder a un servidor privado en el que funciona una versión provisional del juego. Esta vez los probadores se han elegido entre los usuarios que pagaron 10 dólares para encargar una copia del juego, con lo que se inaugura una nueva vía de promoción que (de funcionar) va a ser seguida por muchos estudios de desarrollo a partir de ahora. De esta manera, sus juegos saldrán al mercado ya con una cuota mínima de jugadores garantizada. La fase de pruebas de *City of Heroes* irá incorporando nuevos jugadores de manera progresiva hasta la edición del producto final, que está prevista para el 28 de abril.



Pues sí, vas a tener que ponerte ese traje hortera de superhéroe.



Suelta la pasta y serás uno de los primeros en probar el juego.

CLANES DE LA RED

FENIX GUARDIANS



Más que un clan de *Jedi Knight 2: Jedi Outcast*, los Fenix se consideran una gran familia. Visitando su página, comprobarás que tienen incluso himno, aunque se resisten a aceptar una estructura jerárquica: en este clan todos son compañeros. El respeto mutuo y la camaradería son los únicos requisitos para pertenecer a este grupo de librepensadores y activistas del buen rollo. Si compartes su filosofía, ya sabes donde encontrarles.

www.f3guardians.tk

WARRIORS TROOPERS



Los Warriors Troopers son un clan abierto, resultado de la fusión entre dos grupos de jugadores, uno de *Day of Defeat* y otro de *Jedi Knight 2: Jedi Outcast*. Hace muy poco que decidieron aunar fuerzas, así que la página común está en construcción y tiene muchas secciones vacías. Pero dales tiempo, porque los Warriors aspiran a ser uno de los grupos grandes de la Red que habla español.

http://clanwt.host.sk

LEGIONES DE ACERO



La popularidad de *Day of Defeat* no parece conocer límites. Cada mes aparecen clanes nuevos que centran sus actividades en este mod de éxito internacional. Si quieres unirte a las Legiones de Acero, debes asumir que se toman esto del juego muy en serio: piden alto nivel y dedicación. Así que deberás pasar una prueba de selección y estar dispuesto a entrenar viernes y domingos.

http://usuarios.lycos.es/ldaclan/html/index.php

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es



EL ROL ON LINE DE MODA

El último grito en universos de fantasía

¿Decidido a conectarte (por fin) a un universo on line? **¿A punto de** darte de baja de uno al que se le ha pasado el arroz para **enrolarte** en otro que tenga más futuro? **Te contamos qué juegos de rol** on line **son valores en alza** y de cuáles ya puedes olvidarte.



Horizons **cuenta con una puesta en escena asombrosa.**

Por J. J. Cid

Está claro que el rol on line ya es mucho más que una moda pasajera: se trata de un nuevo tipo de ocio que ha llegado para quedarse. Ahora ya es huésped habitual de la Red y cada vez tiene más adeptos. La clave de su éxito es que los universos on line de fantasía aseguran una intensidad y un grado de inmersión al que difícilmente llegan otras formas de ocio electrónico. Es cierto que alguien puede llegar a obsesionarse con la realidad paralela en que estos títulos tienden a sumergirnos, pero para la mayoría es un pasatiempo rico y sano con una marcada dimensión social. Una vida virtual de alquiler en la que entrar y salir a voluntad.

Pasando página

Pese a todo, incluso estos juegos caducan. Sus responsables intentan alargar su vida útil con expansiones y alicientes de todo tipo, pero tarde o temprano llega el día en que un universo on line pasa de moda y sus habitantes migran en masa a otro más moderno, más original, más atractivo. Así es el mercado.



Gráficamente, *EverQuest II* se desmarcará de la competencia.



Mythica **se hace hueco... en el cajón de los olvidados.**


El universo de *Ultima Online* se renueva y da el salto a las 3D.


***Galaxies* luchará por no quedarse descolgado.**


¿Un *EverQuest* en el espacio? Sí, el fallido *Earth & Beyond*.

CONSEJOS Y ADVERTENCIAS

No siempre estar a la moda es la mejor opción. Cada uno tiene sus gustos y personalidad, y lo esencial es elegir en función de ellos. Sin embargo, un poco de información tal vez te ayude a elegir mejor.

A TENER EN CUENTA

LINEAGE II



El hacedor de mundos persistentes no puede estar equivocado. El gurú del género ha apostado por este juego y nosotros haremos lo mismo. Con el señor Richard Garriot en sus créditos y sus gráficos de ensueño, *Lineage II* no deja lugar a la decepción. Rol dinámico, rápido y con relaciones sociales reducidas a la esencia.

FINAL FANTASY XI



La propuesta on line de Square/Enix alcanza a los compatibles y propone rol consolero del bueno. Cuando aparezca en Europa, ya contará con una comunidad de usuarios realmente asentada y fiel a su causa. Es una propuesta arriesgada, sobre todo si los juegos de rol a la japonesa no van contigo.

A EVITAR

NEOCRON



Fue un oasis de ambiente futurista dentro de los dominantes mundos fantásticos, pero se ha quedado en juego anecdótico con escasos seguidores. No le faltan calidad ni estilo propio, pero su tiempo pasó y sus suscriptores se desenganchan a ritmo desenfrenado. Una pena, pero una realidad.

SHADOWBANE



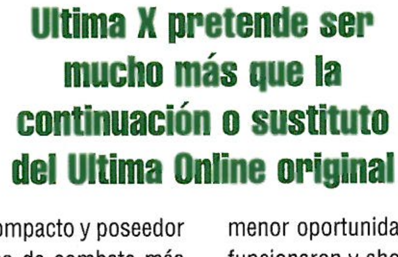
Su puesta en marcha estuvo plagada de fallos y problemas, y este estigma le ha perseguido hasta la fecha. Se anuncia una expansión para este año destinada a que remonte el vuelo. De cualquier manera, oscuro futuro auguramos a este juego de enfrentamiento de clanes y luchas fraticidas.

Incluso a los decanos del género les ha llegado el turno de renovarse o morir. Y han optado, claro, por lo primero: *EverQuest II* y *Ultima X: Odyssey* van a ser las actualizaciones de sendos clásicos on line. Del primero, ya se alaba su excepcional acabado técnico, un salto cualitativo a nivel gráfico que tal vez compense el conservadurismo de su fórmula de juego.

Caso contrario es el de *Ultima X*, que pretende ser mucho más que la continuación o sustituto del *Ultima Online* original. El enfoque va a ser diferente, mucho más rápido y directo. La interacción social será opcional y podrás avanzar incluso si decides ir de atormentado héroe solitario.

Fondo de armario

Entre las propuestas recientes que tienen posibilidades de prosperar, destacan una serie de títulos que no marcarán tendencias pero sí pueden presumir de una personalidad diferenciada. Es el caso del juego de rol masivo representativo del universo *Star Wars. Galaxies*: *An Empire Divided* despegó hace ya algunos meses con resultado algo desigual, pero es ahora cuando empieza a consolidarse y captar nuevos suscriptores. El juego gana en contenido a marchas forzadas: ya han llegado los primeros caballeros Jedi a sus servidores y una futura expansión hará estallar los primeros combates aéreos.



Otro título que ya está en liza es *Horizons*, juego bastante compacto y poseedor de uno de los sistemas de combate más divertidos en títulos de este tipo. Si consigue superar el lastre que suponen sus aburridas misiones, será otro de los que sobrevivirán al cambio de temporada sin ir a para al cajón de los descartes.

No sólo están pasando a mejor vida juegos en la recta final de su vida comercial. Otros que se esperaba que durasen más ya van camino del desguace, víctimas de los cambios en los gustos de los usuarios o de sistema de juego que nacieron viejos.

Uru Live y *Mythica* se cuentan entre las víctimas prematuras. Mantener un juego de este tipo en el mercado resulta muy caro y un número de cuentas contratadas algo inferior a las previsiones no deja más alternativa que echar el candado. Este par de títulos no ha tenido la menor oportunidad de consolidarse: nunca funcionaron y ahora desaparecen.

Los suscriptores mandan. Ellos deciden qué propuestas son las que se llevarán y cuáles se quedan en el camino. Otro juego que ha claudicado en tiempo récord ante el veredicto de los usuarios ha sido *Earth & Beyond*. Sus aventuras ya tienen fecha final y sus usuarios escapan despotricando del que podía haber sido la versión galáctica de *EverQuest*. Por desgracia, este cajón de olvidados estará mucho más transitado en la próxima temporada. Quién sabe que títulos encontraremos en sus recovecos.

ZONA UNDERGROUND

No es ningún secreto que muchos de los juegos **que** se promocionan a bombo y platillo **andan justos de ideas** y hasta de sustancia lúdica. Por suerte, **siempre nos quedará la Red, un oasis** que demuestra que hay ocio **de altura** más allá de las tiendas de software.

No nos cansaremos de insistir en ello: el jarabe de freeware puede ser una excelente cura contra el hastío que producen (a veces) las propuestas comerciales más rutinarias. La Red sirve de improvisado laboratorio para toda una promoción de desarrolladores noveles cuya principal motivación no es otra que crear juegos divertidos. Es decir, poca pirotecnia, mucho entusiasmo y muy buenas ideas.

Encontrar pequeñas joyas en la selva de la Red no es muy difícil, basta con saber adónde acudir. Por ejemplo, si lo que te interesa son los remakes de clásicos añejos, no debes pasar por alto la interesante http://remakeszone.com, una página española con decenas de títulos completos y de descarga gratuita.

Si prefieres juegos creados de cero, la mejor opción pasa por acceder a www.games-here.com, una completa página con centenares de juegos freeware-shareware. Por último, no nos gustaría cerrar esta lista de recomendaciones sin mencionar www.the-underdogs.org, un exquisito compendio de juegos freeware, shareware, remakes e incluso abandonware (en esta página podrás descargar la versión completa de *System Shock 2*).

En la Zona Underground de este mes, pasamos revista a un par de remakes basados en clásicos de la época de los 8 bits. Se trata de un matamarcianos shareware y dos juegos freeware de mecánica sencilla e impecable factura técnica. Uno de ellos (*Blocking*) ha sido ideado, desarrollado y enviado a nuestra redacción por un asiduo lector de estas páginas. A ver si cunde el ejemplo y otros lectores se animan. Tal vez dentro de unos meses podamos convocar el primer certamen internacional *Game Live* de creación de videojuegos. Ya lo estamos viendo.

GALAFORCE WORLDS



DATOS

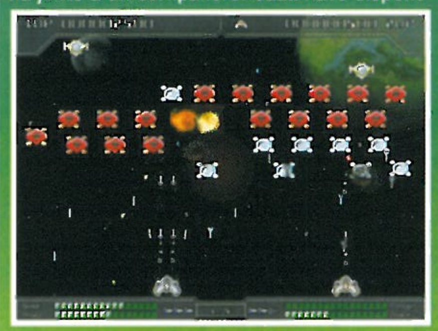
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Superior Interactive
WEB:	www.superiorinteractive.com
TAMAÑO:	5 MB





Seguro que aún recuerdas la edad de oro de las recreativas, esa época en que ocio electrónico era sinónimo de tardes en locales llenos de humo y con olor a rancio, haciendo largas colas para gastarse un par de monedas en la nueva máquina llegada del otro lado del océano. *Galaforce Worlds* propone un retorno a aquellos tiempos. Recupera la absorbente mecánica de un clásico de las recreativas como fue *Galaga* (uno de tantos juegos en que marcianos perfectamente alineados caían sobre nosotros mientras trepábamos por una pantalla eterna) y la adapta a nuestros días.

A pesar de que el objetivo principal del juego sigue siendo el de siempre, eliminar a los alienígenas antes de que se den a la fuga, se han añadido una serie de elementos destinados a dar variedad al asunto. El más divertido de todos tal vez sea su memorable modo cooperativo, que permite hacer fosfatina alienígena junto a un compañero. Cada nave dispone de su propia barra de energía, un número limitado de vidas y su propia puntuación, con lo que los piques de altura están asegurados.



También se han añadido multitud de potenciadores. Entre ellos, varios tipos de cañones, bombas capaces de limpiar de un plumazo toda la pantalla y un escudo protector que es posible recargar con ayuda de unas baterías que aparecen de vez en cuando. Si los cuatro mundos incluidos en esta versión gratuita se te quedan un tanto cortos, siempre puedes echar una mano al completo editor y crear fácilmente nuevas naves, nuevas formaciones y nuevas galaxias.

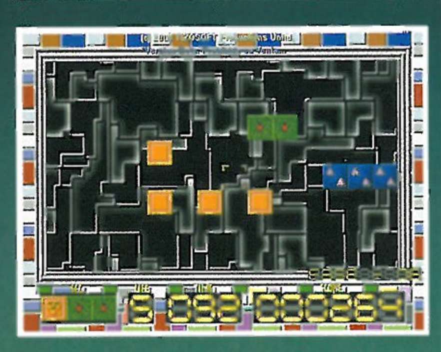


BLOCKING



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Antonio Marchal
WEB:	http://perso.wanadoo.es/tizo/ordenas.htm
TAMAÑO:	2 MB



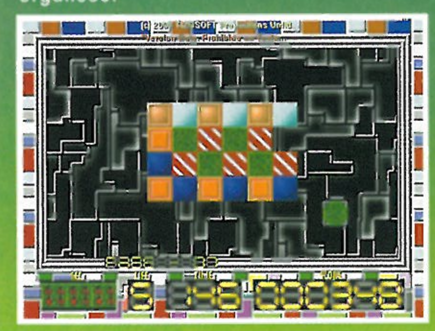


Antonio Marchal, programador y lector habitual de esta revista, nos envía un atractivo juego que pondrá a prueba tus reflejos y tu agudeza visual. El objetivo de *Blocking* es muy sencillo: se trata de ir colocando los bloques tal y como se nos muestra en una pequeña ventana ubicada en la parte inferior de la pantalla. Para superar cada nivel, dispones de un tiempo limitado. Por supuesto, en función de tu eficacia, recibirás una puntuación mayor o menor.

Además de una veintena de coloristas niveles, esta beta incluye un sencillísimo editor que permite crear nuevas pantallas a partir de las ya existentes, añadir el tiempo necesario para superar cada nivel así como la opción de guardar y cargar aquellas obras de las que te sientas más orgulloso.

De cara a la versión final, no estaría de más añadir la opción de manejar el juego con ayuda del ratón (el control con el teclado es engorroso) y una banda sonora que acompañe a los machacones efectos sonoros. Recomendable, aunque aún con camino por recorrer.

6



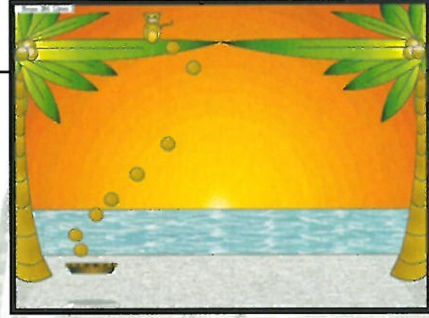


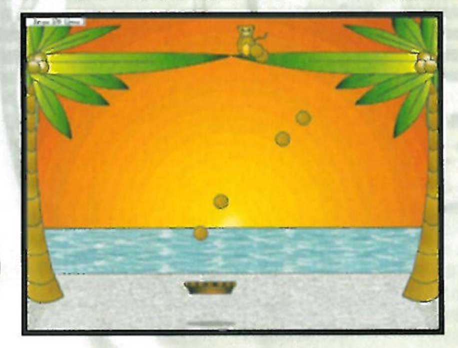


KADUNK!



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Bull Studios Production
WEB:	www.netazen.com/bull/games/kadunk
TAMAÑO:	2 MB





Kadunk! es una fiel adaptación del clásico *Kaboom*, diseñado por David Crane para la consola Atari 2600. Bueno, fiel hasta cierto punto, ya que el preso que lanzaba bombas en la versión antigua ha sido sustituido por un simpático mono que lanza cocos. El objetivo del juego consiste en desplazar lateralmente una cesta con el fin de recoger el mayor número posible de cocos y evitar que éstos alcancen el suelo.

6

DOMINO PAIRS



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Bruno R. Marcos
WEB:	www.bruneras.com/domino.htm
TAMAÑO:	Sin instalación

Bruno R. Marcos se está convirtiendo en un habitual de la sección. El mes pasado comentamos su excelente *The Battle of Endor* y ahora le llega el turno a un juego menos ambicioso pero que lleva la diversión por bandera. En él hay que memorizar la ubicación de una serie de piezas de dominó de variopintos colores para, a continuación, hacer cuantas parejas del mismo color puedas en un tiempo limitado. Así de sencillo, así de frenético y adictivo.

5



MONTY ON THE RUN



GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Trevor Storey
WEB:	www.merseyremakes.co.uk/motr.htm
TAMAÑO:	7 MB

Un remake del juego creado para Commodore 64 por Gremlin Graphics en 1985. Se trata de un modesto clásico con todos los elementos característicos de los plataformas de aquella época: enemigos estrambóticos, decenas de objetos esparcidos por la pantalla, centenares de pantallas y un nivel de dificultad estratosférico. Esta nueva versión incluye gráficos en alta resolución y una banda sonora que parece sacada de una emisora de radio especializada en música bacalao.

7



MOD DEL MES

EVE OF DESTRUCTION

He aquí **un anticipo de** lo que podría ser el futuro ***Battlefield Vietnam***, sólo que **desarrollado por un grupo de amateurs** inquietos **y** con talento. Un juego **dotado de** esa **irresistible frescura** que sólo tienen los mejores mods que se facturan hoy por hoy.

Por S. Sánchez



El Vietcong tiene también sus formas de hostigar al enemigo.

Entre los muchos premios que acumuló *Eve of Destruction* el año pasado, no está el de mod de mayor tamaño. El caso es que lo merece, pero nadie da un premio así (que sepamos). Y es que la criaturita "pesa" sus 479 MB, lo que ya es un primer síntoma de que se trata de un producto ambicioso. Estamos hablando de un proyecto con vocación semiprofesional, una apuesta por el trabajo bien hecho y la pulcritud en el acabado. La versión que hemos probado no es ni mucho menos definitiva, pero sí muy jugable, sobre todo en su modo multijugador.

Para instalarlo, basta con tener *Battlefield 1942* actualizado a la versión 1.6 e iniciar el correspondiente archivo ejecutable. Una vez dentro, eliges el modo personalizado y aparece *EoD* en todo su esplendor. Nuevo menú, música, escenarios y unidades, todo para trasladar la mecánica de juego de *Battlefield 1942* a la guerra de Vietnam.

Uno de los elementos más interesantes del mod es la inclusión de helicópteros. Surcar los aires a bordo de estos aparatos no resulta fácil. Conviene practicar antes en las batallas rápidas, ya que un error en el modo multijugador puede tener consecuencias funestas, y no sólo para ti. En el modo de partida rápida comprobarás que tus compañeros no hacen ni caso de tus órdenes: no se moverán por mucho que les digas que entren en el helicóptero. En fin, si la montaña no va a Mahoma, Mahoma va a la montaña. Despega con suavidad y vuela rasante sobre los cascos de tus compañeros; éstos se subirán al aparato aunque no esté del todo posado. Ya sólo te queda soltar la carga, y para ello tendrás que localizar las zonas de salto marcadas con granadas de humo. Al sobrevolarlas, tus hombres saltarán automáticamente.



Medio Vietcong se interna por el bosque en busca de los yanquis.

Más que hélices

Además de los helicópteros, hay muchos otros vehículos terrestres y marítimos con los que entretenerte y multitud de posiciones de artillería que manipular. Tanto los escenarios creados exclusivamente para este mod como sus unidades y vehículos son una maravilla. Incluso aquellos mapas en los que no hay vehículos son una delicia por la posibilidad de explorar la selva con el alma en vilo. Sin duda, es un mod excelente.



FICHA TÉCNICA	
GÉNERO	Acción
WEB	www.planetbattlefield.com/eod
JUGADORES	LAN 64 Internet 64



VEREDICTO

Battlefield 1942 es el juego actual que más conversiones de todo tipo está inspirando. Y es lógico, dado el mundo de posibilidades que ofrece la alteración de su código. Basta con ver *Eve of Destruction*, ejemplo privilegiado de lo que puede hacer con *Battlefield* un grupo de desarrolladores ambiciosos.

9



Practica en solitario las tareas de taxista aéreo, tus compañeros lo agradecerán.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos.. Telf.....................

Dirección...

Población.............................. C.P.............................. Provincia.................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

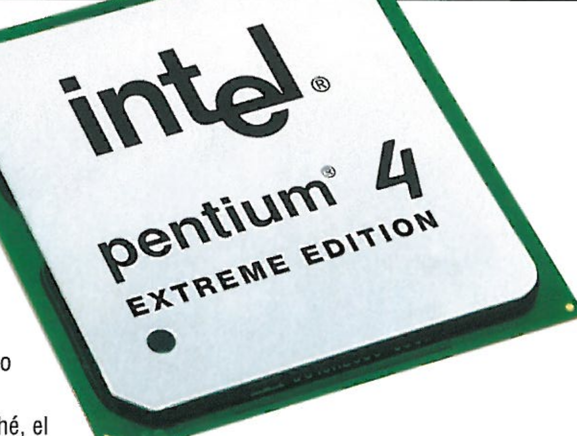
IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



NO SÓLO VELOCIDAD

Intel rebautiza sus procesadores

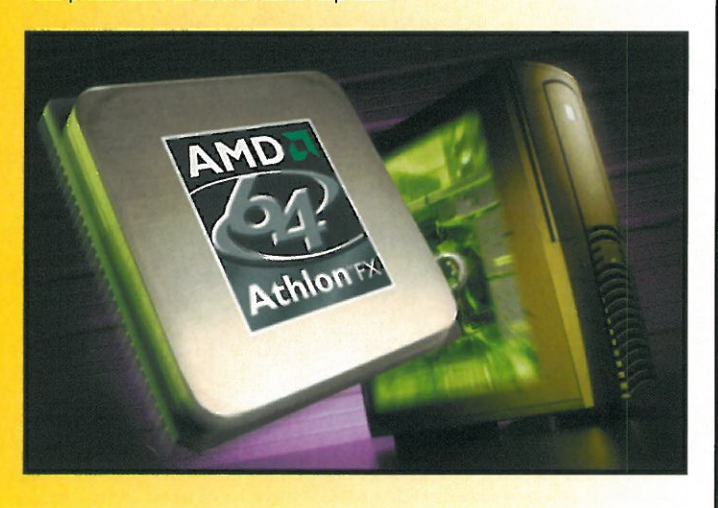


Intel va a introducir una nueva nomenclatura para su gama de procesadores. A partir de ahora, ya no se hará referencia a la velocidad de procesamiento en el nombre del producto. De esta manera, Intel sigue los pasos de su principal competidor, AMD, que decidió hace unos meses cambiar de estrategia y centrar la promoción de sus procesadores más en el incremento de la memoria caché que en una superior velocidad de reloj. Además, la medida pretende también que los ordenadores portátiles equipados con procesadores Celeron se vendan un poco mejor. Hasta ahora, los usuarios les estaban dando la espalda (a pesar de sus buenas prestaciones) porque tenían una velocidad de reloj relativamente baja. Intel pretende que los usuarios valoren más el resto de características del producto (por ejemplo, el ahorro de energía) y no se centren sólo en su velocidad a la hora de comprar. Así pues, los nuevos procesadores incluirán una cifra que tendrá en cuenta la velocidad, la memoria caché, el bus y otras tecnologías.

NUEVO ATHLON

AMD sigue apostando por el mercado doméstico

AMD va a comercializar un nuevo modelo de procesador destinado al mercado doméstico, el Athlon 64FX-53. El modelo ofrece una velocidad de 2,4 GHz (frente a los 2,2 GHz del Athlon 64FX-51), 1 MB de memoria de segundo nivel y controlador de doble canal para memoria DDR a 400 MHz. Utilizará el zócalo 940 y su bus HyperTransport alcanzará los 1,6 GHz.
En una primera fase, el nuevo producto sólo estará disponible en unidades limitadas para fabricantes de procesadores de última generación como Alienware, una compañía que pronto distribuirá sus productos en el mercado español.



CON ESTO NO SE JUEGA

España acogerá un supercomputador de élite

Barcelona va a acoger en breve el segundo supercomputador más rápido del mundo. El artilugio será construido por IBM y contará con más de 4.500 procesadores. Su capacidad de cálculo será de 40 billones de operaciones por segundo (40 TFlops/s), su memoria principal alcanzará los 9 terabytes y utilizará el sistema operativo Linux. El coste previsto es de 70 millones de euros, que serán sufragados por el Estado.
Con esta máquina se realizarán cálculos relacionados con el estudio de enfermedades, la predicción de cambios climáticos y movimientos sísmicos, el desarrollo de nuevos materiales y diseños para la aeronáutica, la automoción o la navegación. Una de las tareas a realizar es el diseño del barco español que participará en la Copa América de 2007.



AÚN MÁS

Hitachi fabrica un disco de 400 GB

El mes pasado era Seagate y ahora es Hitachi quien sube el listón de capacidad de los discos duros IDE, que ya alcanza los 400 GB. El Deskstar 7K400 cuenta con cuatro platos de 100 GB cada uno. Su velocidad de rotación es de 7.200 rpm y dispone de una memoria caché de 8 MB. El disco está destinado al sector doméstico y estará disponible en versiones ATA-33/66/100 y Serial ATA-150. Hace poco, el fabricante anunció sus discos duros ultrarrápidos para interfaces SCSI y FireWire de 300 GB y 10.000 rpm (Deskstar 10K300). Está claro que los discos duros para ordenador de sobremesa continúan su evolución hacia más capacidad y más velocidad de acceso.



GAINWARD CONTRA EL RUIDO

Nuevos refrigeradores pasivos saltan al ruedo

Gainward acaba de comercializar la SilentFX PowerPack! Ultra/980 XP, una tarjeta destinada a uso profesional. El dispositivo se basa en el procesador GeForce FX 5700 de nVidia y utiliza un sistema de refrigeración pasivo para disipar el calor del procesador (425 MHz) y los 256 MB de memoria (550 MHz). La tarjeta dispone de características VIVO (Video In/Video Out) y dos salidas DVI. Se venderá a un precio recomendado de 199 euros frente a los 179 que costarán las versiones equipadas con sistema de refrigeración activo (ventiladores).

Hasta ahora, los escasos fabricantes que ofrecían soluciones de refrigeración silenciosa trabajaban con el chip de ATI. Gracias a Gainward, nVidia se une a la moda del silencio frío.



BAZAR DIGITAL



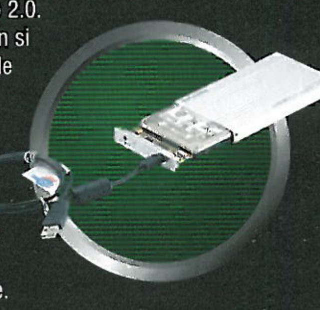
CREATIVE MUVO 2,4 GB

Si buscas un reproductor de mp3 de dimensiones reducidas, ésta es una apuesta más que recomendable. Creative ha ampliado la capacidad de su MuVo hasta los 4 GB. Incorpora ecualizador y utiliza la interfaz USB 2.0. Su batería permite la reproducción durante 14 horas.

Precio: 299,99 €

VIPOWER VP-2528SA2

Esta caja te permite conectar un disco duro de 2,5" a un puerto USB 1.0 o 2.0. Una excelente opción si necesitas disponer de un disco duro externo de dimensiones reducidas. Viene acompañado de una funda de piel para facilitar el transporte.



Precio: 76,97 €

QDI P2PE/800 PRO

Una nueva placa basada en el controlador 845 PE y el zócalo 478 destinada a albergar los procesadores de Intel PIV y Celeron. La placa ofrece soporte a FSB de 533 y 800 MHz, seis puertos USB 2.0 y sonido de seis canales de audio integrados en la placa.

Precio: 75,27 €

NOTEBOOK OPTICAL MOUSE

Si tienes un portátil y sólo le falta un ratón para ser perfecto, aquí tienes la propuesta de Microsoft. Sus dimensiones reducidas y la precisión de su tecnología óptica lo convierten en una herramienta imprescindible para tu portátil. Ah, y diseñado para diestros y zurdos.



Precio: 34,90 €

PERIFÉRICOS EN INTERNET

Los dispositivos más insólitos y refinados de la Red

Basta con darse un paseo por Internet para comprobar la **gran cantidad de periféricos** para juegos de PC que **nunca llegan a** distribuirse en **nuestro país**. Hay de todo, **desde propuestas** realmente **apetecibles** para cualquier jugador que se precie **a auténticas marcianadas**.



Un poco de aire facilita el juego en meses como agosto.

Los jugadores de PC que pretendan estar a la última cada vez lo tienen más difícil. Ya no basta con tener los bolsillos llenos, también hace falta informarse sin descanso y rastrear la Red en busca de ese periférico que ya navega por aguas virtuales pero que no va a ser distribuido en España hasta dentro de meses... si es que llega.

Y es que no faltan novedades tecnológicas que multiplican el grado de inmersión en los juegos de última hornada, ya sea porque permiten sentir las sacudidas del avión que pilotas después de ser alcanzado por un antiaéreo o el impacto del Renault de Alonso contra el muro de contención del circuito de turno. Eso sí, todo muy virtual y sin poner la integridad física de nadie en peligro. Aquí va una selección de artilugios raros, raros, rarísimos con los que estar a la última y mejorar tu interacción con los juegos.

Evitar derrapes

Los seguidores de los juegos de acción en primera persona valoran mucho los periféricos capaces de asegurarles movimientos rápidos y precisos. Pues bien, los ratones de Razer (puedes echarles un vistazo en la web de la compañía, www.razerzone.com) cumplen de sobra con ese requisito.



Los ratones Razer son los más rápidos del mercado.

Hasta ahora, el fabricante combinaba la tecnología óptica con la tradicional bola, pero su último producto es simplemente óptico. Se trata del Razer Viper (49,99 dólares), un ratón que alcanza resoluciones de entre un 25 y un 150% superiores a las de los ratones normales y cuyo conector USB está chapado en oro para mejorar la conductividad. Además, gran parte de su superficie es transparente y luminosa, lo que permite utilizarlo con las luces apagadas. Como los otros ratones del fabricante, los botones son muy grandes y están hechos de material antideslizante. Fallar un disparo es difícil. Los laterales también cuentan con materiales especiales para mejorar el agarre, y un programa te permite fijar la velocidad de los ejes de manera independiente. Con ello, aumenta la precisión de manera espectacular.

La superficie por la que se desplazan los ratones es importante. Deben ser deslizantes y permitir al mismo tiempo un buen agarre de la bola. Por ese motivo, las alfombrillas para ratón han experimentado una considerable evolución en los últimos años. Razer ofrece la eXactMat, que es de aluminio anonizado.

Compad (www.com-pad.com) es otro de los fabricantes de alfombrillas ultradeslizantes. Sus Speed-Pad (que cuestan entre 18,95 y 22,95 euros) están hechas de un polímero altamente deslizante y resistente. Además, puedes asegurarte de que el desgaste no haga que pierdan estas cualidades utilizando un lubricante especial llamado Speed-Fix (6,95 euros). Claro que si el ratón aún va lento sobre estas superficies, eso sin duda se debe a que sus "patas" no son lo suficientemente deslizantes. En este caso, puedes colocarle las Speed-Tapes (3,95 euros), unas tiras adhesivas que mejoran el deslizamiento del ratón en la alfombrilla. Eso sí, antes de adquirir una de estas alfombrillas consulta la página del fabricante, ya que algunos modelos de ratones ópticos pueden ser incompatibles con estas alfombrillas dependiendo de su color y del material con que se fabrican.

Cuando el uso del ratón es prolongado o las situaciones comprometidas te hacen



Unos guantes impedirán que pierdas *frags* por un tonto resbalón.



Compad ofrece productos para mejorar el deslizamiento del ratón.

SENSACIONES AL LÍMITE

¿Aún quieres más? Pues nada, échale un vistazo a estas curiosas opciones acústicas que permiten vivir las vicisitudes del juego en tus propias carnes.

PYRAMAT PM 300



Una alfombra para que te tumbes sobre ella y experimentes sensaciones únicas. Con la cabeza justo encima de una caja con dos altavoces de 100 W, temblarás cada vez que se produzca una explosión. www.pyramat.com
Precio: 149 €

INTENSOR LX 350

Un sistema de sonido 5.1 integrado en una silla. Como lo oyes: con él, te rodearás de sonido y sentirás en todo el cuerpo hasta la menor vibración que se produzca. www.edimensional.com
Precio: 199,95 €

que te suden las manos, el periférico puede resbalar con desastrosas consecuencias para la partida que estés jugando. Para evitarlo, siempre puedes recurrir a unos guantes especiales como los Steel Gaming Glove (www.steelpad.com, 13,32 euros). Aunque tampoco es una mala alternativa comprarse un Nyko Air Flo Mouse (en www.nyko.com por 29,99 dólares). Se trata de un ratón óptico con una resolución de 850 dpi y que dispone de agarraderas de plástico blando y agujeritos por los que circula aire. De ello se encarga un ventilador interno cuyo caudal puedes regular. Con la misma tecnología, Nyko ha engendrado el Gamepad Air Flo PC (24,99 dólares), que dispone de 13 botones programables, dos joysticks analógicos y las consabidas perforaciones para que circule el aire. Un selector te permite modificar el flujo de aire e incluso detener el ventilador.

Teclas y pulsaciones

Ahora que ya conseguimos apuntar con precisión, llega el momento de centrarnos en mover al personaje de forma cómoda y eficaz. Ideazon (www.ideazon.com) ha comercializado el Z-Board (lo encontrarás en www.bestbuy.com por 29,99 dólares), un teclado compuesto por una base y una serie de subteclados adaptables que pueden ajustarse a ella. Esto amplía considerablemente tus posibilidades de configuración de órdenes de control, ya que puedes crear muchísimas combinaciones de órdenes complejas y asignarles teclas distintas. Para hacer las cosas más fáciles, puedes incorporar serigrafías a las teclas que indiquen cuál es la función que les has asignado. Eso sí, cada nuevo subteclado te costará 14,99 euros.

Aunque eso es calderilla si lo comparamos con lo que cuesta el DataHand Personal Edition (en www.datahand.com por 995 dólares). Se trata, ni más ni menos, que del teclado configurable que utilizan los astronautas es sus viajes espaciales. Aúna teclado y ratón y está dividido en dos partes, una para cada mano. De esta forma se reduce en un 88% el movimiento que deben realizar los dedos, ya que todo queda a su alcance. Ver para creer...



Con este teclado de astronauta apenas tendrás que mover los dedos.

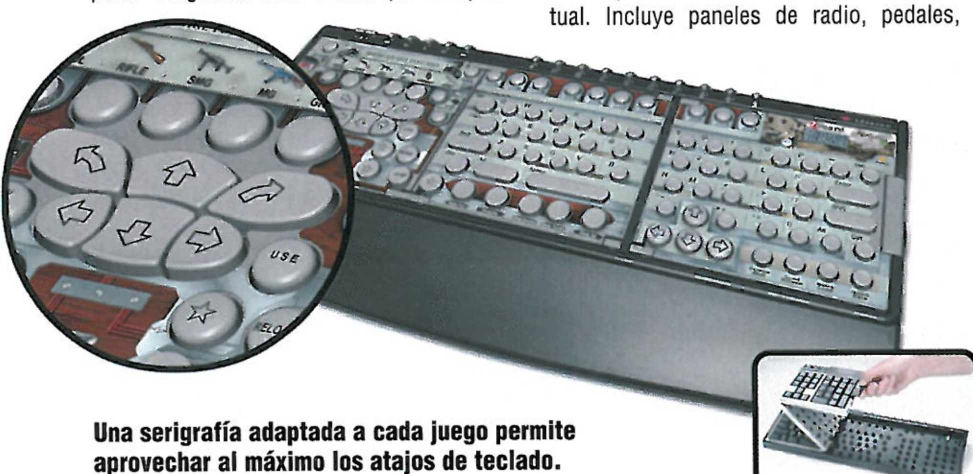


Más realismo

Los amantes de los simuladores de vuelo encontrarán un buen aliado con el NaturalPoint TrackIR2 (en www.edimensional.co.uk por 109,95 euros). Se trata de un sensor que permite mover el ratón con movimientos de la cabeza. De este modo, puedes moverte por el interior de la cabina virtual del avión como si de verdad estuvieses dentro. Si con esto no tienes suficiente, visita, Visa en mano, la página de PC Aviator Pro (www.pcaviator.com). En ella encontrarás todos los artilugios necesarios para construir tu propia cabina virtual. Incluye paneles de radio, pedales, mandos, módulos de piloto automático y los racks para ensamblar todos estos módulos.

Si lo que deseas es ver imágenes "flotando" fuera de tu monitor, lo que necesitas son las Spare Wireless Glasses (en www.edimensional.co.uk por 94,95 euros). Se trata de unas gafas inalámbricas que, con ayuda de un programa, permiten ver imágenes en 3D aunque el juego no esté preparado para ello o simplemente se trate de una película. Un emisor-receptor de infrarrojos se encarga de medir la distancia y el ángulo del espectador para sincronizar la imagen de manera precisa. Este curioso periférico es compatible con la mayoría de las tarjetas que hay actualmente en el mercado. El único inconveniente es que sólo funciona con monitores CRT, así que de nada va a servirte si ya te has pasado al TFT.

En fin, que existen ofertas para todos los gustos y necesidades. Seas el tipo de jugador que seas, seguro que encontrarás el artilugio idóneo para sacarle un poco más de partido a tus juegos. Quién sabe, a lo mejor descubres que *Unreal Tournament 2004* no se te da tan mal como pensabas. Es sólo que un gran jugador no puede dar lo mejor de sí mismo con un ratón de 6 euros.



Una serigrafía adaptada a cada juego permite aprovechar al máximo los atajos de teclado.



SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9800XT

Por un puñado de frames

Sapphire continúa fiel a ATI a la hora de equipar sus tarjetas. La llegada de **la última generación** de procesadores de esta marca **ha permitido** a Sapphire presentar una nueva gama de tarjetas. Objetivo: **superar las tasas de imágenes** por segundo alcanzadas hasta ahora. Aunque sea **por poco.**

La carrera por las imágenes por segundo y las nuevas tecnologías gráficas parece haber entrado en una dinámica parecida a la de Sergei Bubka y su récord del mundo de salto de pértiga, que se dedicó a batir centímetro a centímetro durante varios años seguidos. Parece que los fabricantes de procesadores han aprendido la lección del saltador ruso, ya que las tarjetas equipadas con los últimos procesadores de ATI (9800XT) y nVidia (FX 5950) vienen a ser versiones apenas mejoradas de las anteriores. Un ejemplo es esta de Sapphire, de la que comentamos el modelo con 128 MB de memoria (también se comercializa uno con 256).

Uno de los problemas de esta nueva tarjeta es, sin duda, la refrigeración. El procesador tiende a alcanzar temperaturas muy altas, por lo que se ha optado por mantener un sistema de ventilación basado en un imponente ventilador de 6 cm, un radiador de cobre y una carcasa de plástico para que entre aire a través de los disipadores de calor. En la parte opuesta, se encuentra un disipador de grandes dimensiones para refrigerar los módulos de memoria ubicados en la otra cara de la tarjeta. Pese ser una tarjeta aparatosa y pesada, ocupa sólo una ranura y es extremadamente silenciosa.

Corre que se las pela

La tarjeta incorpora la utilidad RedLine, destinada a hacer posible el overclocking. Con ella, se pueden mejorar las prestaciones del procesador desde los 412 MHz de serie hasta los 445 MHz (la mejora es de 364 a 398 MHz en el caso de la memoria). Esta sobreexplotación permite sacarle un rendimiento extra a la tarjeta de en torno al 10%, lo que te permitirá disfrutar en mejores condiciones de algunos juegos futuros como *Half-Life 2* o *Doom III*.

Pese a todo, ese empujón adicional no hace la menor falta con la inmensa mayoría de los juegos actuales, que funcionan a la perfección sin overclocking. Las tarjetas son algo más potentes que su versión anterior, las Radeon 9800 Pro, y se ha incluido la opción Overdrive, que mejora el rendimiento cuando la activas (aunque esa mejora apenas se nota). Si quieres exprimirla un poco más, puedes echar mano de la utilidad RedLine, que el fabricante ha añadido a la oferta de software complementario junto a programas como Power DVD 5, el juego *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad* y el consabido vale para *Half-Life 2* cuando el título vea la luz finalmente.

Pero, sin duda, la tarjeta afina aún más bajo las directrices de DirectX 9 y con las versiones mejoradas de tecnologías como Smartshader o Smoothvision. El lote de venta también incluye la tecnología Videoshader, destinada a mejorar la calidad de los vídeos, y la PíxelShader 2.0, que garantiza un buen rendimiento gráfico en juegos futuros. Además, cuenta con un excelente rendimiento utilizando los valores altos de antialiasing y de filtrado anisotrópico sin una gran pérdida de rendimiento.

Por el momento, se trata de una excelente opción si pretendes pasarte a una tarjeta de última generación y estás dispuesto a asumir el coste económico que ello comporta. En cambio, si ya posees una Radeon 9800 Pro, mejor será que no te dejes el dinero en mejoras más bien anecdóticas y esperes a ver qué nos deparan la nueva generación de tarjetas y el futuro PCI-Express.



FABRICANTE: Sapphire
DISTRIBUIDOR: Sapphire
CARACTERÍSTICAS: AGP 8x, procesador R360 a 412 MHz, 128 MB de RAM DDR a 365 MHz y 256 bits, conectores VGA, DVI y S-VHS, DirectX 9.
PRECIO: 625 €

9

CONTACTDATA PIRANHA XTREME

Bajo tan agresivo nombre se esconde un volante USB para juegos de carreras. El dispositivo, también llamado PC55, cuenta con detalles similares a los de los mandos para consolas, como un control de dirección analógico y otro digital, uno en cada lado del volante. Un botón de modo te permite alternar entre los dos sistemas. Además, dispone de palancas en su parte posterior y dos botones de cómodo acceso justo a la altura del pulgar. Aunque el volante viene acompañado de un par pedales, bastan los cuatro botones principales para manejarlo sin mayor problema.

El ángulo de giro de los pedales es de 180°, pero puede reducirse hasta los 30°, lo que implica que puedes conseguir giros completos con facilidad. Claro, eso aumenta la probabilidad de no calcular bien el ángulo y acabar en la cuneta. En líneas generales, resulta más práctico (aunque menos realista) utilizar el conmutador para desconectar los pedales sin necesidad de quitar el cable.



Los pedales se encuentran sobre una reducida base. El fabricante ha optado por incluir ventosas tanto en éstos como en el volante, lo que asegura una buena fijación y evita más de un pequeño desastre. Si bien su recorrido no es excesivo, los fuertes muelles facilitan la precisión a la hora de acelerar.

El conjunto va equipado con dos motores para el force feedback que no precisan de alimentación externa. En el centro del volante, se encuentra una columna de indicadores luminosos que marcan la aceleración del vehículo que pilotas.

El Piranha es un volante preciso y robusto. Su diseño es más bien funcional y permite un buen agarre así como un acceso fácil a los botones. Una buena opción si estás pensando en un volante para tu escritorio a buen precio.

FABRICANTE: Contactdata
DISTRIBUIDOR: Aplisoft & IDED
CARACTERÍSTICAS: USB, mandos analógico y digital, force feedback, 12 botones, programable.
PRECIO: 41,25 €

6,5

PROJECT DESIGNS PS2 TO PC

Buenas noticias: cada vez es más fácil utilizar el mismo periférico en más de una plataforma lúdica. La compatibilidad entre accesorios para consolas y para PC va a aumentar mucho gracias a este dispositivo, un flamante adaptador que permite conectar hasta dos periféricos de PlayStation (1 y 2) a tu PC a través del puerto USB. Además, se conserva la función force feedback en caso de que el dispositivo conectado la incluya.

Una vez instalado, podrás probar los dispositivos desde el propio panel de control de tu compatible para asegurarte de su correcto funcionamiento. Para que no haya problemas con el force feedback, debes instalar el software que acompaña al adaptador. También desde el panel de control podrás comprobar si la función de vibración está perfectamente instalada y operativa.



Los mandos conectados funcionan perfectamente bajo el entorno de Windows, aunque siempre en función del grado de compatibilidad del juego con que los emplees. Como no incluye un programa propio para editar perfiles y cargar los juegos aplicando éstos, es posible que algún juego no reconozca los periféricos (esto ocurre, sobre todo, con los volantes). Pero vamos, que el precio del adaptador es más que moderado: la inversión vale la pena si dispones de un montón de periféricos para PlayStation que se están muriendo de risa porque tú ya sólo juegas con tu PC.

FABRICANTE: Hypnosys Project Designs
DISTRIBUIDOR: Hypnosys Project Designs
CARACTERÍSTICAS: Adaptador USB, permite la conexión de dos mandos.
PRECIO: 15 €

8



PROJECT DESIGNS PRO WHEEL

Si eres un apasionado de las carreras, seguro que no te importará invertir 150 euros en un volante de calidad como el MOMO de Logitech (149,50 euros) o el Ferrari F1 Force Feedback de Thrustmaster (199,99 euros). Pero si, además de un PC, tienes una consola y tu presupuesto es limitado, el Pro Wheel puede ser una buena alternativa.

Se trata de un volante especialmente diseñado para PlayStation 2 pero compatible con el PC, al que podrás conectarlo mediante un puerto USB y un adaptador. De esta forma, podrás utilizarlo en los dos dispositivos. El volante será detectado de forma automática por tu equipo y podrás configurarlo a través de la opción Dispositivos para juegos del Panel de control. Puedes controlarlo de manera digital, analógica o negcon. En estos dos últimos modos, una ristra de indicadores se ilumina cuando aceleras y, además, te beneficias de las opciones force feedback del volante. A pesar de gozar de esta tecnología, el artilugio no precisa de alimentación externa para efectuar las vibraciones.

Su tamaño es más bien reducido, así que ocupa poco espacio en el escritorio. El fabricante ha optado por un diseño bastante vertical. No olvidemos que se trata de un volante de consolas y éstas suelen emplearse en mesas bajas de salón, así que, en un escritorio normal, el volante puede quedar a excesiva altura para una conducción cómoda.

El sistema de sujeción se realiza mediante ventosas. Además, dispone de una aleta abatible que permite apoyarlo en el borde de la mesa para mejorar su fijación. El ángulo de giro es de 180º, algo reducido comparado con los 270º de muchos volantes. Esto da lugar a giros bruscos en los títulos en los que no es posible configurar la sensibilidad del volante. En resumen, se trata de una opción polivalente a un precio asequible y para usuarios poco exigentes.

6

FABRICANTE: Hypnosys Project Designs
DISTRIBUIDOR: Hypnosys Project Designs
CARACTERÍSTICAS: Ocho botones, palancas de cambio, mando dirección digital, Force Feedback, giro 180º. Precisa adaptador de PlayStation a PC.
PRECIO: 40 €

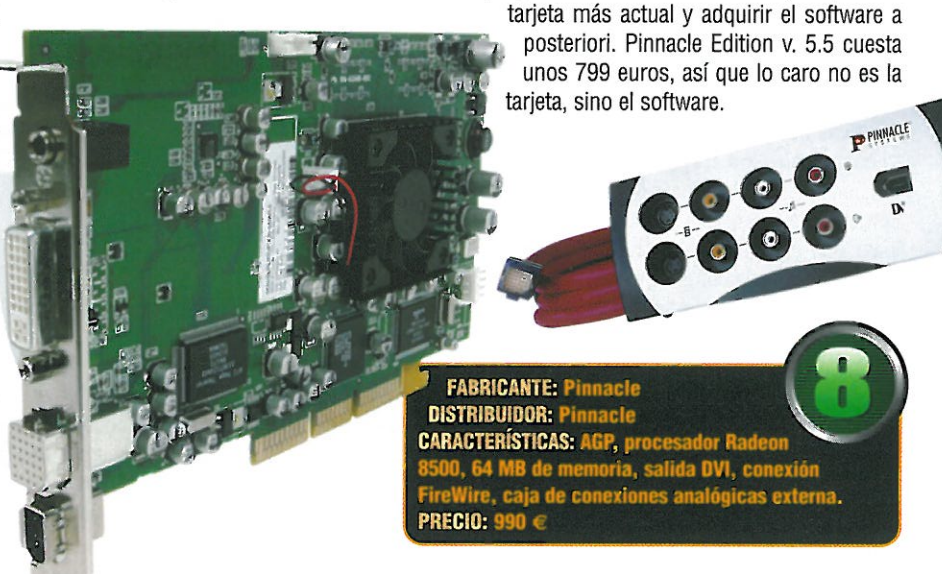
PINNACLE LIQUID EDITION PRO

Un producto interesante si, además de jugar, eres aficionado a la edición de vídeo. Liquid Edition Pro incluye una tarjeta gráfica AGP, con lo que asegura una transferencia de datos entre la tarjeta y el procesador superior a la que ofrecen las soluciones PCI. La tarjeta cuenta con 64 MB de memoria y sólo dispone de una salida de vídeo digital. Si utilizas un monitor VGA, tendrás que utilizar el adaptador que incorpora. En cualquier caso, tendrás que prescindir de opciones duales para poder editar el producto y verlo al mismo tiempo. La falta de una conexión digital se debe a que incorpora una conexión FireWire para captar imagen y de un conector que podrá incorporar conexiones analógicas externas a la tarjeta.

Su principal virtud tal vez sea que se trata de una solución versátil, pero no optes por ella si, más que en edición de vídeo, piensas en frames por segundo y últimas tecnologías gráficas aplicadas a los juegos. Si éste es tu caso, encontrarás opciones mejores.

En el apartado de software, encontramos el programa de edición de vídeo Liquid Edition 5, un software más avanzado que el Studio 8 o 9 (destinado al mercado doméstico) e incluso más que el Adobe Premiere, de uso más profesional. El programa permite crear el menú de DVD directamente desde la pantalla de edición, soporta hasta diez canales de vídeo y permite incluir efectos y corregir el color de la imagen. El renderizado de los cambios introducidos se lleva a cabo desde un segundo plano, así que podrás ver los resultados de las transiciones o de los efectos incluidos de manera casi instantánea.

Se trata de una solución completa, aunque si pretendes sacarle el máximo partido a los juegos te saldrá más a cuenta optar por una tarjeta más actual y adquirir el software a posteriori. Pinnacle Edition v. 5.5 cuesta unos 799 euros, así que lo caro no es la tarjeta, sino el software.



8

FABRICANTE: Pinnacle
DISTRIBUIDOR: Pinnacle
CARACTERÍSTICAS: AGP, procesador Radeon 8500, 64 MB de memoria, salida DVI, conexión FireWire, caja de conexiones analógicas externa.
PRECIO: 990 €

PROJECT DESIGNS USB SHOCK CONTROLLER

Se trata de un gamepad USB que emula la forma y los botones de los de la consola de Sony. Dispone de un control de dirección digital que puede asumir funciones de botón cuando se utiliza el mando analógico y los consabidos ocho botones del mando. En la parte interior del mando se encuentran dos minijoysticks analógicos. Un botón de selección te permite alternar entre los dos sistemas de control, y un indicador luminoso te indica cuál es el modo activado en cada momento.

En la parte central se encuentran los botones de selección y de arranque, que no siempre son útiles en los juegos de PC, mientras que en la superior se encuentran los botones de velocidad (turbo y lento). El primero de ellos puede dejarse activado para que funcione como si lo pulsases de forma compulsiva, algo que puede resultar muy útil en algunos juegos de acción.

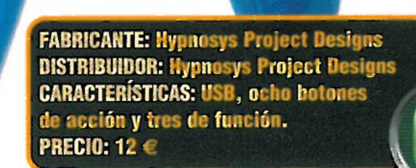
El dispositivo es de plástico azul transparente. En sus agarres se encuentran los dos motores del force feedback. Aunque el dispositivo resulta operativo con sólo enchufarlo al puerto USB, si quieres "sentir" el juego, deberás instalar los controladores que incluye el fabricante. Su respuesta es muy buena y resulta muy cómodo. Además, no es demasiado caro.

FABRICANTE: Hypnosys Project Designs
DISTRIBUIDOR: Hypnosys Project Designs
CARACTERÍSTICAS: USB, 12 botones, dos minijoysticks, dos botones de función, vibración.
PRECIO: 24 €

7

PROJECT DESIGNS JOYPAD USB

Viene a ser el hermano pequeño del anterior. Tiene unas características muy similares, pero carece de vibración y de los dos minijoysticks. El control de dirección es digital, pero no se basa en cuatro botones, sino en un mando similar al de los SideWinder de Microsoft, lo que asegura un control algo más preciso. El dispositivo incorpora los botones que sirven para asignar acciones repetitivas, con lo que te ahorrarás aporrear el botón. Un tercer botón, llamado Clear, permite restablecer el mando a su funcionamiento normal con tan sólo pulsarlo. Al no incorporar vibración, el mando no precisa de ningún tipo de controlador. Basta con conectarlo al puerto USB para que esté operativo. Tampoco hace uso de motores ni minijoysticks, por lo que resulta muy ligero. También se ha empleado plástico azul transparente para fabricarlo y cuenta con el buen agarre de los mandos diseñados para la famosa consola. El mando consigue un control bueno en la mayoría de juegos en los que lo hemos probado y es ideal para los que puedan prescindir de controladores analógicos.



FABRICANTE: Hypnosys Project Designs
DISTRIBUIDOR: Hypnosys Project Designs
CARACTERÍSTICAS: USB, ocho botones de acción y tres de función.
PRECIO: 12 €

6,5

VIEWSONIC VP171B



Un monitor con diseño de una cierta espectacularidad. Su pantalla puede girarse e incluso ajustar su altura gracias a la peana, que es de grandes dimensiones si la comparamos con productos similares. El marco de la pantalla es muy fino y le confiere cierto aire de elegancia. Pero las excelencias de este producto van más allá de la carcasa. Para empezar, su ritmo de respuesta es de solo 16 ms, con lo que apenas se pierde color en títulos en los que las acciones se suceden a un ritmo vertiginoso. Además, a pesar de estar concebido para una resolución de 1.280 x 1.024, el monitor ofrece muy buena definición en juegos a 800 x 600 o 1.024 x 768.

El OSD es el mismo que en otros monitores planos de la marca, con dos botones de navegación y otros dos para la selección. Por defecto, ofrece colores brillantes, aunque puedes modificar brillos si quieres. Uno de los botones de selección permite alternar entre las entradas de video analógica y digital. No obstante, el monitor localiza automáticamente la entrada de señal y se ajusta de manera automática.

Se trata de un monitor muy recomendable para juegos y aplicaciones multimedia. Su respuesta es excelente y su elegante diseño hacen que resulte sencillo adaptarlo al escritorio y a las preferencias del usuario.

FABRICANTE: Viewsonic
DISTRIBUIDOR: Viewsonic
CARACTERÍSTICAS: 17" TN+Film, resolución 1.280 x 1.024, contraste 500:1, brillo 230 cd/m², conector VGA y DVI.
PRECIO: 650 €

9

LG GSA-4082B

Pocos fabricantes han optado por incluir el formato DVD-RAM en sus grabadoras multiformato. LG apuesta por ofrecer un producto en el que este formato se une a los mucho más frecuentes DVD+R/RW y DVD-R/RW. Los discos DVD-RAM soportan hasta alrededor de 100.000 reescrituras, es decir, cien veces más que otros formatos. Además, la grabación es más fiable y permite la modificación de los archivos grabados como si se tratara de un disco duro. Por eso, muchos profesionales se decantan por este formato para realizar copias de seguridad. El único problema es que pocos lectores de DVD pueden leerlo.

El modelo recién comercializado por LG es muy parecido al GSA-4081B que apareció a finales del año pasado. La diferencia es que ofrece nuevas velocidades de grabación para los DVD+R/RW y DVD-R/RW (8x y 4x). El paquete viene acompañado por dos completas soluciones tanto para grabación como para la edición y reproducción de DVD. De esta forma, puedes crear todo tipo de discos, tanto CD como DVD, de manera fácil e intuitiva. La grabadora es compacta y su rendimiento resulta excelente, aunque hay que tener en cuenta que la velocidad de grabación de los CD-R se queda en unos discretos 24x. Eso sí, puedes contar con todas las ventajas que ofrece el formato DVD-RAM.

FABRICANTE: LG
DISTRIBUIDOR: LG
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 8x/4x/12x, DVD+R/RW 8x/4x/12x, CD-R/RW 24x/16x/40x, DVD-RAM 3x/3x, memoria 2 MB.
PRECIO: Por determinar

9

TDK 8X DVD WRITER 880N

Cada vez es menos frecuente ver grabadoras de DVD a velocidad 8x. La TDK 8x DVD Writer (880N) es una de ellas. Se trata de un dispositivo multiformato que alcanza los 8x en medios grabables, los 4x en regrabables y los 2x en formato DVD-RW. Su diseño es muy parecido al anterior modelo de esta serie de TDK, de color negro pero sin toma de auriculares ni control de volumen.

Para la grabación de discos a 8x, el dispositivo utiliza el sistema ZCLV (siglas de velocidad constante lineal por zonas). Es decir, que utiliza distintas velocidades (4x, 6x y 8x) según la zona del disco en la que escribe para conseguir grabar las pistas de manera uniforme. De este modo, se mejora el acceso a las pistas y su lectura. Los discos regrabables utilizan el sistema CLV, es decir, aumenta la velocidad a medida que avanza la grabación. Para mejorar su fiabilidad, el dispositivo utiliza el sistema CRSC, que hace un control continuo de la velocidad de grabación.

Incorpora el programa Nero 6 SE, una completa suite que permite llevar a cabo todas las tareas de grabación e incluye herramientas para la edición de audio y vídeo o crear álbums de fotos en CD-ROM. Vamos, que sin duda se trata de una grabadora fiable y eficiente y que permite grabar un DVD en apenas ocho minutos con el equipo adecuado. Todo un progreso respecto a modelos anteriores.

FABRICANTE: TDK
DISTRIBUIDOR: TDK
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 8x/2x/12x, DVD+R/RW 8x/4x/12x, CD-R/RW 32x/16x/40x, memoria 2 MB.
PRECIO: 199 €

8



PIONEER DVR-S606

Se trata de la versión de sobremesa de la excelente grabadora multiformato DVR- A06. Utiliza las interfaces USB 2.0 y FireWire y cuenta con un elegante diseño. Además, incluye soportes para que puedas ponerla en posición vertical. Al igual que su homóloga interna, la DVR-S606 utiliza la tecnología Precision Recording, destinada a mejorar la grabación y la durabilidad de los discos DVD-RW. También emplea un sistema de control de vibraciones basado en cristal líquido, algo práctico sobre todo si tenemos en cuenta que se trata de un dispositivo externo.

Si con la DVR-A06 Pionner se adelantó a sus rivales en cuanto a velocidades de escritura, esta vez los resultados no son tan halagüeños. La grabadora no alcanza velocidades de 8x, aunque sólo algunas grabadoras externas y en formatos concretos llegan a alcanzar esta velocidad. El software que acompaña al producto es una compilación de programas de Pinnacle que incluye el Instant CD/DVD para la grabación y el Studio 8 para edición y creación de DVD de vídeo, el Instant PhotoAlbum y el Instant VideoAlbum. Para la reproducción de DVD, Pionner ha apostado por el WinDVD 4.

Se trata de una excelente grabadora externa. No obstante, con el formato 8x a la vuelta de la esquina, quizá no sea un buen momento para apostar por ella.

FABRICANTE: Pioneer
DISTRIBUIDOR: Pioneer
CARACTERÍSTICAS: USB 2.0 y FireWire, DVD-R/RW 4x/2x/12x, DVD+R/RW 4x/2,4x/12x, CD-R/RW 16x/10x/32x, memoria 2 MB.
PRECIO: 349 €

7,5

MANIPULAR EL PC (III)

Cómo ampliar la memoria

Si a tu PC se le olvidan las cosas, ha llegado el momento de darle fósforo y hacer que mejore su memoria. **Nada de hierro ni complejos** vitamínicos modernos. Con **unos cuantos módulos adicionales**, los bits volverán a su cauce. Ya sabes: tú puedes hacerlo.

1 Cambiar la memoria RAM de tu PC no es una tarea demasiado complicada. Lo más importante es conocer el tipo de memoria que soporta tu placa base o, si se trata de ampliarla, conocer el tipo de memoria que ya tienes instalada. En la actualidad, se utilizan los DIMM (Double Inline Module Memory) con 168 o 184 contactos y están un tanto en desuso los SIMM (Single Inline Module Memory), que utilizaban 30 o 72 contactos.

2 Si vas a cambiar la memoria completa, lo primero que debes hacer es acceder al manual de la placa base y averiguar los tipos de memoria que soporta. A partir de aquí, sólo tienes que decidir la cantidad de memoria que quieres instalar. Si se trata de ampliarla y no recuerdas el tipo de memoria que hay instalada, lo mejor es abrir el PC, sacar un módulo e identificarlo por su etiqueta. Si no lo tienes claro, lo más prudente es acercarte con el módulo a la tienda de ordenadores para que ellos te den la memoria más adecuada.



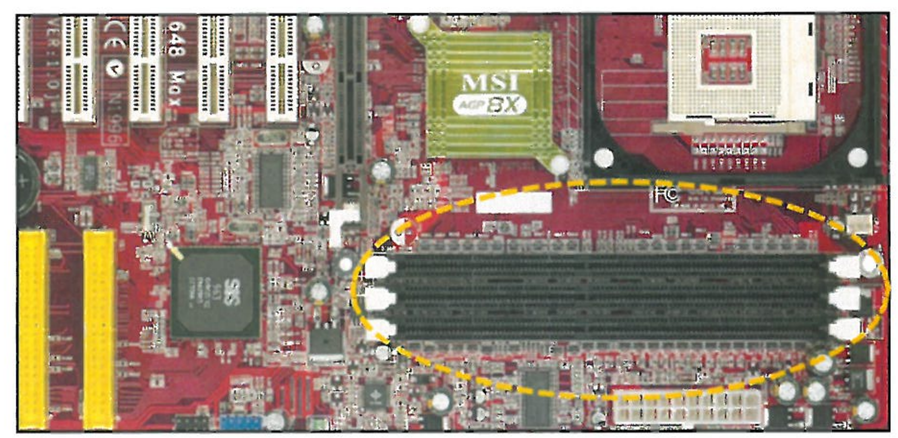
3 Existen diferentes velocidades para la memoria RAM. La SDRAM funciona a 100 o 133 MHz, siendo la última la más habitual en la actualidad. Este tipo de memoria es fácilmente identificable, ya que en sus patillas existen dos encajes para su correcta ubicación en la ranura. La llegada de la memoria DDR SDRAM (184 patillas y una sola muesca), ha hecho que las velocidades varíen considerablemente, así que encontrarás memorias de 266, 333, 400 y 533 MHz. Los sistemas con un FSB a 800 MHz utilizan multiplicadores para alcanzar esta frecuencia. Los chips de los módulos deben estar perfectamente serigrafiados o identificados con una pegatina. En ella se especifica, mediante un código, el fabricante, el tipo de memoria y el proceso de fabricación empleado. Desconfía de los módulos que no estén identificados.

4 Estos dos modelos de memoria utilizan unas presillas a ambos lados de los zócalos para sujetar los DIMM y para que extraer los módulos resulte más sencillo. Así que saca las presillas hacia fuera para que el módulo se libere. Una vez abierto, insertar un nuevo módulo es coser y cantar. Encara el DIMM teniendo en cuenta las muescas, apóyalo en las presillas y haz presión para introducirlo. Es importante que el módulo esté perpendicular a la placa base o podrías dañar las patillas o el zócalo. Una vez introducido, las presillas bloquearán el módulo.

5 Una vez colocado el DIMM, ya puedes cerrar el ordenador y ponerlo en marcha. Fíjate en el test de la RAM que se realiza al poner en marcha el ordenador: debe detectar la cantidad de RAM adicional que has instalado. Si esto no ocurre es que lo módulos instalados probablemente no sean compatibles del todo. También es posible que el ordenador no arranque o que empiece a emitir pitidos.



6 En el primero de los casos anteriores, es aconsejable revisar la instalación. Si todo parece correcto, vuelve a la configuración anterior. Si ahora sí que arranca, es que algún módulo podría ser defectuoso o incompatible. En el segundo caso, el de los pitidos, eso es que el ordenador está intentando comunicarse contigo: algo no marcha bien. En el manual de la placa base encontrarás el apéndice para interpretar el código Morse de tu PC, así como medidas para solucionar el problema planteado.



SOLUCIONES A LA CARTA

El hardware pecero **es terreno abonado** para la duda. **Hay tantos pequeños desastres** al acecho, tantos insidiosos mensajes de error y tantas incompatibilidades incomprensibles, **que a veces cuesta orientarse** sin mapa. Pues bien, aquí tienes uno.





De grueso calibre

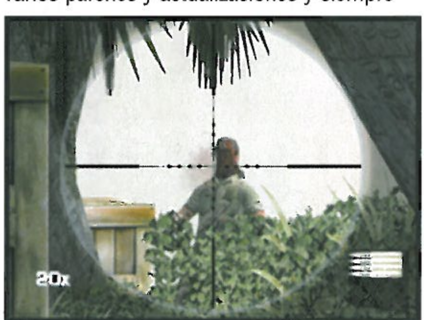
Me han regalado un joystick Logitech Force 3D. He alquilado varios juegos de aviones pero, para mi sorpresa, a los aviones les cuesta mucho girar. A ver si, por favor, podríais darme alguna solución.
Primico (e-mail)

Deberías calibrar de nuevo el joystick para aprovechar al máximo su recorrido. Esto se puede hacer desde el Panel de Control de Windows en el apartado Dispositivos de juego. Algunos juegos incluyen opciones de calibración en su apartado de opciones. Si no puedes resolver el problema de este modo, descárgate el programa WingMan Clear Calibration que encontrarás en el área de descargas de Logitech (www.logitech.com). Esta utilidad limpia las configuraciones del registro de Windows. Una vez ejecutada, vuelve a calibrar el joystick desde el panel de control.



Silencio total

Os escribo porque tengo un problema con *Soldier of Fortune 2*. Cuando se carga la partida y se supone que debe comenzar, el juego me salta al escritorio y me sale el siguiente error: "couldn't load ambient sound sets from sound/sound txt". He probado con varios parches y actualizaciones y siempre



me sale el mismo error. Mi PC cumple de sobra los requisitos mínimos y no sé cómo solucionarlo.
Javier Maroto (e-mail)

Parece que durante la instalación se ha perdido el archivo sound.txt que debería encontrarse en el directorio Sound, dentro de la carpeta en la que has instalado el juego. Comprueba que el archivo existe (el instalador del programa debería haberlo copiado en esta carpeta) y que no está corrupto. Es probable que el problema se resuelva desinstalando el juego y volviéndolo a instalar.



Vuelo truncado



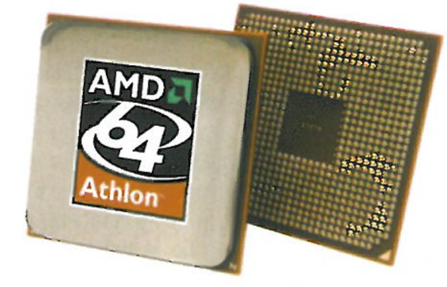
Tenía *Flight Simulator 2004* instalado. Funcionaba perfectamente hasta que un día, sin previo aviso, dejó de funcionar. Lo desinstalé y lo volví a instalar, pero sigue sin arrancar. ¿Qué puedo hacer?
Francisco Matriz (e-mail)

Es evidente que se ha producido algún cambio que ha afectado al juego. No obstante, si lo has desinstalado y vuelto a instalar, el problema debería haberse solucionado. Prueba a desinstalarlo, reiniciar el ordenador y ejecutar la aplicación Regclean 4.1 (puedes descargarla desde la propia página web de Microsoft) para eliminar posibles restos del programa en el registro de Windows. Una vez hecho esto, vuelve a instalar el juego. Si crees que el problema puede deberse a cambios en los controladores de algún dispositivo o de alguna versión de DirectX, vuelve a instalarlos también.



Poco traumático

Desde hace dos meses tengo un Pentium IV a 3,06 GHz con 512 MB RAM DDR y una nVdia GeForce FX 5200 256 MB. Acabo de enterarme de lo del cambio a 64 bits. Mi pregunta es: ¿cuánto me va a durar el ordenador pudiendo jugar a todos los juegos que salen al mercado? Intel se resiste a dar el salto, pero Apple y AMD ya lo han hecho. ¿Hará esto que suban los precios? ¿Será todo más caro? Yo pienso que tardará mucho este cambio, ya que si Intel continúa con los 32 bits, la gente va a comprar 32 bits (los que no saben mucho) y eso hará que suba el precio del hardware a 64. Es sólo una suposición, ¿que pensáis vosotros?
Gerard Abelló (e-mail)



A menos que se te estropee, el ordenador te va a durar una buena temporada. El software a 64 bits, incluido el sistema operativo, está muy verde aún para el usuario doméstico, así que la implementación va a ser paulatina. En principio, los precios de las nuevas tecnologías dependen de la competencia. En estos momentos, un equipo con el procesador a 64 bits de AMD es un poco más caro que uno equipado con el Pentium 4 Extreme Edition de Intel. La ganancia es mínima, ya que la falta de software optimizado para funcionar a 64 bits limita la capacidad de cálculo de los procesadores a 64 bits. Que no cunda el pánico, parece que la cosa va para largo.



Grabación truncada

Tengo un Athlon XP 2000 a 1,67 GHz y 512 MB de RAM. También tengo una GeForce 4 440 MX. Vamos, que no es mal equipo y

no está ni mucho menos obsoleto. Aun así, desde hace unos días veo cómo mi grabadora de CD, una Philips CDRW48A, no puede hacer grabaciones. Al principio, lo achaqué a los programas de grabación, como el Nero (última versión) y el Alcohol 120%. Pero el primero no me reconoce la grabadora como dispositivo y el otro, aunque me la reconoce, no es capaz de hacer que funcione. Estos problemas los he notado desde que adquirí el antivirus McAfee, pero no veo la relación entre tener un programa de seguridad y grabar CD. Miré en el administrador de dispositivos por si era una incompatibilidad de hardware, pero no me apareció ningún conflicto, aunque sí me decía que no había ningún controlador instalado. Busqué los controladores en Internet, pero, o soy muy patán, o no hay ninguno.
Juan Larrumbe (e-mail)

El antivirus no puede ser la causa de que tu grabadora haya presentado la dimisión. Seguro que el problema se debe a la falta del controlador adecuado. Algunos fabricantes incluyen este controlador con el programa de grabación y no todos los programas son compatibles con todas las grabadoras. En más de alguna ocasión estos programas sólo se pueden instalar con el modelo de grabadoras con las que se han suministrado, así que lo más sensato es que instales el software que acompañaba la grabadora original. Pásate por la web de Philips (www.philips.es) para comprobar si existe alguna actualización de dicho software, tanto los controladores como el firmware con la utilidad FlashTool V3.7.2.1.

Ruido raro

Mi problema es que muchas veces, así, por la cara, se me queda pillado el PC. Cuando le doy al botón de reinicio, no aparece ninguna imagen en el monitor y se escucha un ruido muy raro dentro de la torre. A veces, cuando se enciende, me aparece el mensaje "Hardware Monitor Found an Error...", pero he probado a cambiar el monitor por otro y el problema persiste. ¿Será cosa de la tarjeta gráfica o del monitor? Mi tarjeta es una nVidia GeForce 4 MX 440 64 MB. He probado a actualizar sus controladores, pero el problema sigue igual. ¿Qué puede ser?
Felipe Xie (e-mail)

Ese ruido y esos cuelgues sólo pueden deberse a que el ventilador del procesador tiene algún problema. La BIOS dispone de un sistema de protección para evitar el sobrecalentamiento del procesador. Cuando éste alcanza temperaturas peligrosas, detiene la máquina para evitar males mayores. Si reinicias al momento, aparece el error que indicas. La BIOS dispone de una utilidad que monitoriza el sistema durante el arranque para comprobar que todo funciona adecuadamente. Así que nada que ver con el monitor o la tarjeta gráfica. Si das tiempo al procesador para que se enfríe, el ordenador arrancará con normalidad hasta que vuelva a calentarse. Para resolver el problema de forma definitiva, abre la caja y comprueba los ventiladores. Con una buena limpieza y un poco de lubricante en el eje, todo debería funcionar a pedir de boca.



Vista borrosa

Me acabo de instalar un juego y todo va perfecto. Me dispongo a iniciarlo y resulta que los menús se me ven todos borrosos. Pese a ello, consigo iniciar una partida, aunque se me ve todo con rayas. Cumplo todos los requisitos del juego (tengo un AMD XP 1800+, 256 MB de memoria y una tarjeta 3D de 32 MB). También decir que este mismo problema me ocurrió con *GTA: Vice City* pero que *GTA III* me iba bien. Sospecho que puede ser la tarjeta 3D, pero no estoy seguro. ¿Tiene solución o habría que cambiar la tarjeta (aunque en requisitos pone 32 MB y debería, como mínimo, verse)?
Manuel Gil (e-mail)

Con toda probabilidad, tiene que ser un problema de la tarjeta. Es conveniente actualizar sus controladores así como DirectX. Utiliza los controladores genéricos del fabricante del procesador gráfico (ATI, nVidia, SiS, etc.) para sacarle a tu tarjeta el mayor rendimiento posible.

Monitor vacilón

Tengo un PIV a 1,5 GHz con 512 MB de RAM y una GeForce2 MX 400. Nunca me había dado problemas, pero hace cosa de dos meses que me compré un disco duro nuevo y ahora me pasa una cosa muy rara. Con juegos como *Los Simpsons: Hit & Run* o



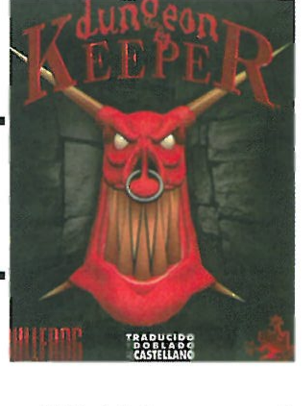
Big Mutha Truckers, cuando le doy al icono para empezar la partida, la pantalla se queda en negro, como cuando se desconecta el PC, pero sigue encendida. El disco duro sigue leyendo normalmente y sólo puedo salir con Alt+F4. Si lo hago, la pantalla se enciende de nuevo pero me quedo sin jugar. ¿Qué puede estar fallando?
Jorge Suay (e-mail)

En principio, la introducción de un disco duro nuevo en tu ordenador no debería afectar a su funcionamiento... salvo que lo utilices como disco duro de arranque y hayas reinstalado el sistema operativo en él. Si éste es el caso, debe dar problemas porque falta algún controlador. En tu caso, puede ser debido a que tu monitor no está preparado para la frecuencia de actualización de la tarjeta o bien que el juego no consigue adaptar automáticamente la resolución del escritorio a la del juego. Con toda probabilidad, solucionarás el problema instalando los controladores del monitor adecuados o incluso cambiando manualmente la resolución antes de empezar a jugar.



Si tienes consultas de tipo técnico sobre tu equipo informático, escribe a:
SOLUCIONES A LA CARTA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona
o envíanos un e-mail a:
gamelive@ixo.es

DUNGEON KEEPER



Después de tres largos años de desarrollo, **varias trifulcas** entre los miembros de Bullfrog y un ritmo de trabajo que dejó a Peter Molyneux extenuado y su casa/oficina hecha unos zorros, **vio la luz**. Y lo hizo **para abrir nuevos horizontes a los juegos de estrategia**.

La inspiración para *Dungeon Keeper* me llegó un día que estaba jugando a un juego de rol de tablero con mis amigos. Me di cuenta de que el que mejor se lo pasaba era el que hacía de Amo del Calabozo". Harto de la monotonía reinante en los juegos de rol para PC de aquella época ("todo se basaba en ir a una cueva con un grupo de aventureros, matar gran cantidad de monstruos y resolver problemas hasta encontrar el tesoro"), Peter Molyneux decidió crear el suyo. Sin renunciar, eso sí, al que había sido hilo conductor de casi todos sus juegos anteriores: poner al jugador en la piel de una deidad que controla a su antojo la vida y las acciones de una serie de criaturas virtuales.



Los duendes eran los encargados de excavar galerías y extraer el oro.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Bullfrog
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1997

QUÉ APORTÓ

Un planteamiento irreverente y muy divertido en el que debías apoderarte de un mundo de fantasía haciendo el mal y criando y entrenando a un ejército de monstruos.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Por aglutinar con brillantez los elementos que hicieron grandes a títulos como *Populous*, *Theme Park* o *Powermonger*.

CUÁL ES SU HERENCIA

Consolidó los juegos de estrategia divina e inauguró la moda de los juegos perversos, con ambientaciones oscuras y amorales.

Bienvenido al infierno

El concepto de *Dungeon Keeper* era tan sencillo como revolucionario: esta vez, la deidad controlada por el jugador iba a ser malvada. Como gobernador de un oscuro infierno lleno de violencia y degradación, debías crear una serie de mazmorras subterráneas y atraer a su interior a aventureros ávidos de tesoros. También debías hacerte con un ejército de criaturas malvadas, adiestrarlas para el combate, alimentarlas, darles cobijo y pagarles sus salarios semanales. El objetivo no era otro que extender el terror a lo largo de 25 inmensos territorios caracterizados por la paz y la armonía.

Cada una de los territorios estaba regido por un Señor de la Tierra al que había que derrotar para someter su reino y uno o varios Guardianes de Mazmorras rivales, quienes poseían exactamente los mismos poderes divinos que el jugador. Según Molyneux, el aspecto más asombroso del juego era la posibilidad de jugar como quisieras: "El juego se adaptaba a tu estilo, no al revés.

La victoria podía obtenerse siguiendo cientos de caminos diferentes. La mayor parte funcionaban, aunque algunos lo hacían mejor que otros. La clave para





Los trolls eran los encargados de fabricar las puertas y trampas.



En el exterior aguardaban multitud de territorios que someter.

El concepto era tan sencillo como revolucionario: la deidad que controlabas era malvada

explorar el mundo de *Dungeon Keeper* era la experimentación".

El diseño de las mazmorras era una parte esencial del juego, ya que de él dependía el tipo de criaturas que acudirían a visitarlas. Tus primeros inquilinos eran, por lo general, criaturillas subterráneas de tres al cuarto, como escarabajos o arañas. Para obtener criaturas más poderosas, era necesario construir salas especiales de determinado tipo y tamaño. Por ejemplo, las bibliotecas atraían a los brujos, los cementerios a los vampiros y los talleres a los trolls. Los sucesivos combates y las regulares visitas a unas salas especiales de entrenamiento hacían que estas criaturas aumentaran su nivel de experiencia, se volvieran más poderosas y desarrollaran nuevos conjuros y habilidades.

En primera persona

Los combates entre tu ejército y los intrusos se resolvían de forma, en apariencia, más bien ajena a tu voluntad, pero lo cierto es que el resultado venía determinado por tus acciones previas. Se trataba de hacer un uso inteligente de las trampas (de seis tipos distintos) y de situar tus unidades de forma estratégica, sacando partido al intrincado laberinto que habías creado. Después, una prodigiosa inteligencia artificial se encargaba de que tus criaturas usaran sus mejores tácticas y conjuros de forma automática.

POR UN PUÑADO DE DÓLARES

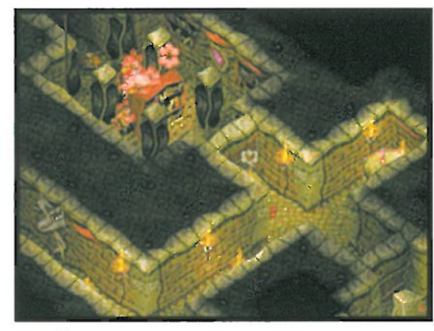
En 1996, Peter Molyneux vendió Bullfrog a Electronic Arts por unos 40 millones de dólares. ¿Las razones? Según el diseñador británico, vendió "porque estaba asustado, realmente asustado. Bullfrog tenía una plantilla de 100 trabajadores, y lo que yo podía hacer en cada uno de los juegos era muy limitado. Como máximo, podía dedicar media jornada a *Theme Hospital* y otra media a *Syndicate Wars* y *Populous*. Perdí control de los proyectos y hasta empeoró mi relación con los miembros de mi equipo, que eran los que hacían el trabajo sucio. No se puede trabajar así". Harto de la lógica industrial aplicada a los juegos, Molyneux decidió volver a los métodos artesanales de la primera época. En su nueva compañía, Lionhead Studios, ha intentado no dispersarse en múltiples proyectos simultáneos y estar muy encima del desarrollo de cada uno de ellos. De todas formas, no estamos muy seguros de si lo ha logrado.





Si las cosas se complicaban más de la cuenta, podías echar mano de un recurso poderoso, el de Poseer Criaturas. Con él, entrabas en la mente de uno de tus esbirros y pasabas a controlarlo directamente para así llevar a cabo por ti mismo las acciones que considerases necesarias. De esta forma, el juego adquiría un cierto aire de acción en primera persona. Según Molyneux "ya que podías crear tu propia mazmorra, ¿por qué no ofrecer también la posibilidad de recorrerla en la piel de una de tus criaturas?".

Dungeon Keeper fue (y sigue siendo) la obra en que mejor cristalizaron las ideas de Peter Molyneux. Tomaba prestados elementos de títulos clásicos como *Theme Park*, *Populous* o *Powermonger* y el aspecto gráfico de *Magic Carpet* y les añadía una carga épica, un humor maligno y una riqueza de opciones sin precedentes. Un juego 10.



La lúgubre biblioteca era el lugar donde los brujos investigaban.



Tus criaturas podían enfadarse si no tenías dinero con qué pagarles.



Tomar directamente el control de alguna criatura te hacía ganar efectividad.



En la sala de torturas se podía sonsacar valiosa información a los enemigos.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Intall.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Strategy First
REQUISITOS: PIII 600 MHz, 128 MB de RAM, tarjeta gráfica aceleradora de 16 MB, 500 MB libres en el disco duro, DirectX 8.1.

CLAVE PARA JUGAR:
UN3FYBTM9WMVCT7C
(es necesario respetar las mayúsculas)

O.R.B.: Off-World Resource Base

Estrategia en el espacio. *O.R.B.* es eso y un poco más. **Gráficos de lujo** y dos razas en conflicto. **Saca a relucir tus galones** de coronel intergaláctico **y prepárate para dar lo mejor** de ti mismo **entre asteroides**, naves nodrizas y enemigos con mala uva.

Puede que recuerdes un juego llamado *Homeworld*. Si es así, *O.R.B.* te resultará familiar. Más que nada porque ambos se decantan por un tipo de estrategia, la espacial, en la que debes dominar de igual manera un entorno completamente tridimensional y una serie de naves que surcan el mapa en busca de enemigos o recursos para avanzar en tu carrera científica.

Los gráficos de primera línea y la muy adecuada banda sonora tal vez sean lo que más llama la atención. A grandes rasgos, la mecánica del juego es la siguiente: a partir de una nave nodriza, debes ir construyendo tu pequeño imperio espacial. Para ello, hay que hacerse con cierto tipo de recursos e ir avanzando poco a poco en el extenso árbol tecnológico.

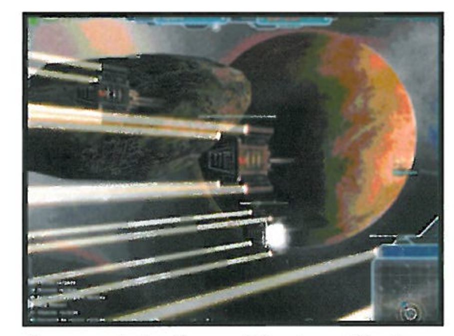
Asteroides en el cielo

Los recursos se obtienen de los asteroides que vas encontrando. Eso sí, no todos los asteroides son válidos. Lo primero que debes hacer nada más comenzar la partida es enviar una nave de reconocimiento para saber si los minerales son o no válidos como fuente de recursos. Una vez hecho esto, deberás crear una base minera gracias a la cual podrás transportar tu nueva fuente de riquezas a la nave nodriza.

Si dominas el control de recursos, ya tendrás media partida ganada. Es importante que eches un vistazo al manual que incluimos en el apartado "Extras" del CD 2 y que juegues los tutoriales. Son completas guías para saber desenvolverte en el mundo de *O.R.B.* Y no te fíes; aunque seas un maestro en *Homeworld* o cualquier otro título de esta clase, *O.R.B.* tiene una serie de peculiaridades que debes aprender a dominar.

Una buena idea para comenzar con buen pie en tu carrera como colono espacial es poner las naves científicas en modo autoexploración. De esta forma, enseguida detectarás qué asteroides sirven como fuentes de recursos. Hecho esto, sólo tendrás que construir nuevas naves mineras para transportar el mineral de la forma más rápida posible.

Aunque puede parecer fácil, en realidad no lo es tanto. A la hora de jugar, debes tener en cuenta un detalle: la cantidad de unidades disponibles depende directamente de tu número de bases. Puede sonar a obviedad, pero piensa por un momento que si el enemigo destruye


A veces deberás cambiar la actitud en combate de tus naves.

CONTROLES BÁSICOS

EN LA VISTA 2D
Botón dcho. apretado: Moverse por el mapa
Doble clic izq. sobre objeto: Centrarse en el objeto
Mantener botón dcho. e izq. apretado: Ajustar cámara sobre objeto

EN LA VISTA 3D
Botón dcho. apretado: Girar cámara
Ctrl: Acceder a la malla 3D
Ctrl + clic izq.: Crear punto de navegación

Puedes consultar el resto de controles en la página 43 del manual.


Siempre que sea posible, mantén la formación de tus naves.


El argumento del juego te trasladará a un mundo futuro marcado por la tecnología.

alguna de tus unidades, perderás la posibilidad de construir nuevas naves y, por consiguiente, de investigar con mayor rapidez.

En *O.R.B.* hay una máxima que se cumple al dedillo: cuantas más naves de carga tengas, más rápidamente recolectarás los recursos. Esta máxima se puede aplicar tanto a tu ejército como al del enemigo, así que tenlo en cuenta. Ataca donde más duele: destruye sus cargueros para evitar su crecimiento.

Es importante que no gastes todas tus unidades de recursos a lo loco. Muchas veces, incluso cuando menos lo esperas, tu enemigo puede darte una sorpresa y acabar con toda tu base de golpe y porrazo. En ese caso, vas a necesitar las unidades para establecer una nueva colonia minera.

Cuantas más naves de carga tengas, más rápidamente recolectarás los recursos

Maniobras en la oscuridad

Tan importante como la recolección y la economía es el combate. Para evitar disgustos, no te olvides de que jugar con una u otra de las razas puede variar sensiblemente. Jugar con los malusianos o los alisios te llevará a plantear tu estrategia de una u otra manera. La tecnología y, sobre todo, la actitud de la raza dictarán tu comportamiento en combate. Los malusianos son guerreros, con gran potencia de fuego. Los alisios, mucho más intelectuales y reflexivos, cuentan con una tecnología superior. Además, gracias al espionaje, podrás tener acceso a unidades que de otra manera estarían restringidas. Contarás con un total de 50 unidades, 20 de las cuales son únicas para cada raza.

Manejar tal cantidad de unidades es tan eficaz como sencillo. Un menú desplegable en la parte superior de la pantalla te permite asignar el comportamiento de tus naves a golpe de clic, sea éste "kamikaze" o esencialmente defensivo. Gracias al clásico mapa en 3D puedes localizar fácilmente la posición de tus hombres. Las batallas destacan tanto por su espectacularidad como por su verosimilitud. Por ponerte un ejemplo: en el caso de que destruyas una nave enemiga, verás cómo los restos flotan por el espacio infinito como si éste fuese un enorme basurero.

TRUCOS

Para introducir un truco, sólo tienes que pulsar Enter, escribir el código y volver a pulsar Enter. Aquí tienes la lista:

$WIN
Ganas la misión

$RU #
Consigues # unidades de recursos

$SU #
Consigues # unidades de apoyo

$GET TECH
Investigas todas las tecnologías disponibles

$GET ALL TECHS
Investigas todas las tecnologías del juego

$FOGOWAR ON
Activa la niebla de guerra

$FOGOWAR OFF
Elimina la niebla de guerra

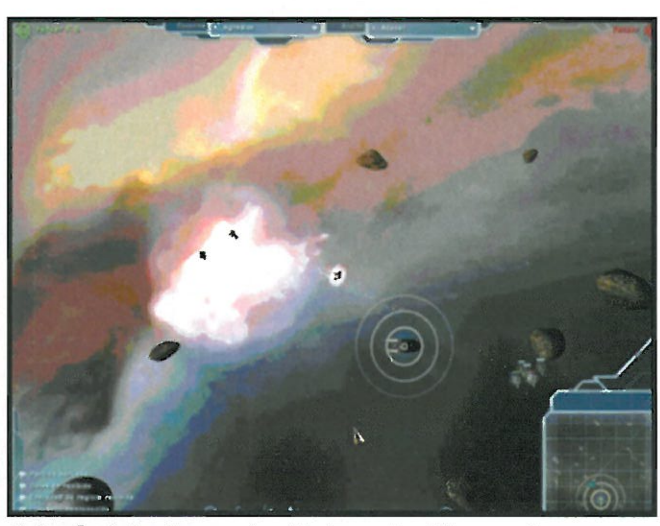
$RESEARCH X #
Aumentas la velocidad de investigación a # (por ejemplo, $RESEARCH X 100)

$BUILD X #
Aumentas la velocidad de construcción a #

$FPS ON
Muestra el número de imágenes por segundo

$FPS OFF
Esconde el número de imágenes por segundo


O.R.B. destaca por sus potentes gráficos y sus efectos espectaculares.


Deberás defender con tu vida los asteroides que te proporcionan recursos.



Los señores del éter, los mamuts de la isla perdida en el mapa, **los genios del hampa** de un Chicago alternativo... **Extraños personajes pueblan nuestro CD** de demos. Date un chapuzón, que quieren conocerte.

ETHERLORDS II

INSTALACIÓN: D:\Demos\Etherlords2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 600; 128 MB de RAM, 385 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.

Los señores del éter han regresado con ganas de ponerte, una vez más, en ese mundo donde la estrategia se cruza con el rol y los juegos de cartas coleccionables. Una curiosa mezcla que se ha mejorado aquí reforzando el argumento de la campaña y añadiendo unos cuantos hechizos más. Además, ya no tendrás que ocuparte de varios héroes a la vez. Encárgate sólo de uno y mejóralo combate tras combate hasta la victoria final.
Todo esto podrás comprobarlo por ti mismo si le echas un tiento a la demo destacada de este mes. En primer lugar, es más que recomendable que sigas el tutorial para entender el funcionamiento del juego. Está en inglés, pero resulta bastante lógico, con lo que seguirlo acaba siendo cuestión de sentido común. El enemigo al que te enfrentas es, curiosamente, el personaje que después podrás manejar en la primera misión de la campaña, también incluida en la demo. Fíjate en los iconos que parpadean, porque ésos son los que debes pulsar. Si te equivocas, el tutorial te dará segundas oportunidades, así que ve probando sin complejos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.









SUMARIO

DEMOS

- ETHERLORDS II
- SYBERIA 2
- GANGLAND
- KILL.SWITCH
- SCHIZM 2

PARCHES

- HALO 1.04
- VICTORIA 1.03

EXTRAS

- FONDOS BATTLEFIELD VIETNAM
- FONDOS FAR CRY
- FONDOS SYBERIA 2
- MANUAL O.R.B.

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0b

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

SYBERIA 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Syberia 2.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Microids
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PII 350, 64 MB de RAM, 92 MB, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Vuelven los gélidos paisajes, la nieve en los árboles y el mundo mecanizado de Benoît Sokal. En esta secuela del clásico *Syberia* volverás a ponerte en la piel de Kate Walker en su incansable búsqueda de la isla de los mamuts. De hecho, nada más empezar esta demo, Kate hará honor a su apellido y deberá recorrer un ancho trecho de la estepa rusa para resolver sus primeros puzzles. Eso sí, irá acompañada de un simpático perrito.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

GANGLAND

INSTALACIÓN: D:\Demos\Gangland.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Whiptail Interactive
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB de RAM, 199 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Gangland es otro de esos títulos que viene a incidir en el lado salvaje y malo de la vida. Básicamente, se trata de subir en el escalafón social de una familia mafiosa. Extorsiones, tiroteos y otras lindezas del submundo criminal serán las primeras tareas que deberás llevar a cabo en esta demo que hace las veces de tutorial. Y no te asustes por la cantidad de texto en inglés: las flechas y otros iconos son bastante indicativos por sí solos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

KILL.SWITCH

INSTALACIÓN: D:\Demos\Kill Switch.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Namco
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800, 128 MB de RAM, 161 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.



Un sano intento de aportar ideas frescas a la acción en tercera persona. *Kill.Switch* toma precisamente una de las máximas de la acción ("cúbrete o muérete") y la lleva hasta el extremo. Aquí todo es cuestión de aprovechar el entorno para parapetarse, asomar y disparar a los incautos. Y si no acabas de entenderlo, prueba la demo y en un par de segundos lo habrás pillado.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Disparo:** Botón izdo. ratón
Recargar: R • **Agacharse:** C • **Acción:** E •
Lanzar granada: Tabulador

SCHIZM 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Schizim2.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Dreamcatcher
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800, 256 MB de RAM, 361 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.1.



El regreso de otra aventura gráfica de corte clásico, aunque esta vez se pasa de la tercera persona a la perspectiva subjetiva. Los controles son casi insultantes de tan sencillos, pero los puzzles resultan tan recondenadamente complejos como los de su antecesor. Además, la penumbra impera en este reino fantástico, así que ponte tus mejores gafas de pensar si quieres llegar a alguna parte en esta exigente demo.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

PON LA DIRECTA

No pasa muy a menudo, pero algunos de nuestros lectores nos llaman a veces para comentarnos que encuentran problemas de compatibilidad con las demos que regalamos. En la mayoría de los casos, eso se debe a que no disponen de la versión de DirectX actualizada. Siempre tratamos de incluir esa versión en nuestro CD, aunque muchas veces, por problemas de espacio, sólo podemos poner la versión actualizable a través de Internet. En este número, tienes la última versión en español en el apartado de utilidades. Y está completa, de forma que la puedes instalar desde el mismo CD.



NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4 ☐ nº32 ☐ nº33
☐ nº34 ☐ nº35 ☐ ESPECIAL nº5 ☐ nº36 ☐ nº37 ☐ nº38

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos...Tel.......................

Dirección...

Población..................................C.P............................Provincia.....................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Imagen real del juego

PC·CD-ROM

FX

ENEMY ENGAGED APACHE HAVOC

12+

www.pegi.info

EL MUNDO

© 1999 Empire Interactive. Todos los derechos reservados.

APACHE vs. HAVOC

EL DOMINGO 11 DE ABRIL SÓLO CON EL MUNDO

PILOTA UN HELICÓPTERO APACHE VALORADO EN 50 MILLONES DE DÓLARES Y ENFRÉNTALO A SU BESTIA NEGRA, EL HAVOC SOVIÉTICO

▮ Sobrevuelas la ciudad en misión de reconocimiento. La aparente calma se ve alterada cuando el radar detecta fuego enemigo. No te queda otra opción: debes repeler el ataque… ▮ El juego se ajusta a tu nivel para que disfrutes de la sencillez en el manejo o del máximo realismo en la simulación ▮ Misión de entrenamiento para practicar las técnicas de vuelo ▮ 3 campañas que recrean fielmente 250.000 km² de escenarios en Cuba, Tailandia y Georgia ▮ Portaaviones, fragatas, cazas, aeronaves de transporte, carros blindados, defensas aéreas… El combate contempla hasta el mínimo detalle ▮ Vuela con distintas condiciones atmosféricas: día, noche, amanecer, ocaso, lluvia, nieve o niebla ▮ Instrumentación de vuelo y cockpits reales de ambos helicópteros: el AH-64 Longbow y el MI-28 Havoc ▮ Partidas en red e Internet ▮ Todo por sólo...

Dos simuladores en uno. Pilota los helicópteros más emblemáticos de los ejércitos norteamericano y soviético.

4'95€

Totalmente en castellano ☑ Completo manual y todas las pistas ☑ Adhesivos de regalo ☑ Atención al cliente ☑ Requisitos mínimos > Windows™ 98 /Me/XP | Pentium™ 266 | 64 Mb RAM | Tarjeta gráfica 4 Mb

EL MUNDO pone a tu alcance en exclusiva Los Mejores Videojuegos del Mundo. Una colección de 10 títulos que recorre los géneros de juegos para ordenador de mayor éxito.













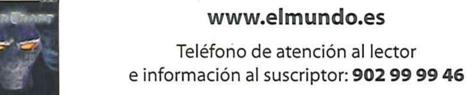







FEB ✓ MAR ✓ MAR ✓ MAR ✓ MAR ✓ ABR ✓ ABR 11 ABR 18 ABR 25 MAY 2

Cada domingo una nueva entrega en Edición Coleccionista. Sólo con EL MUNDO



EL MUNDO

www.elmundo.es

Teléfono de atención al lector e información al suscriptor: **902 99 99 46**



Y si te has perdido alguna de entregas, no dudes en solicita en tu punto de venta habitu